Tot.135

20万大抽奖结果揭晓！欧洲最大的游戏展召开！

游戏机实用技术

TV GAME



前线狙击

银河游侠/灵魂能力III
超级机器人大战J/深渊传说
为你而生/真·三国无双4 猛将传
绝对镇压：复仇之拳/火爆狂飙：复仇
王牌机师A.C.E. 异世纪传说2
哥谭赛车计划3/黑煞

iQue GAME BOY micro 登陆中国

本期赠品

猪笼城寨别册

Gamehalo VCD

玩家助威棒 随机一款

攻略透解

格兰蒂亚III

地图攻略+完全研究，一期完结！

WE9

隐藏要素一举公开，一流高手绿茵点评！

召唤之夜外传 黎明之翼

让你享受从流程、剧情到研究的完美体验

第3次机战α

α完结篇的攻略补完计划

零 刺青之声

100%灵收集+全S级任务模式攻略！
当然还有精彩小说！

2005东京游戏展 前瞻报道

Xbox 360 售价公布

299美元就能让你迈入次世代！

游戏光环 Gamehalo

热血最强特别节目 重温旧梦
让你重拾昔日的感动！
银河游侠 7分钟宣传片/零 刺青之声 MV

2005.9B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600

3DM
www.plumbook.cn



&3DM-SM
www.plumbook.cn


It is ALPHA. It is OMEGA.
A book for every player who loves this game.
谨以此书献给所有喜爱这个系列的玩家
曾经开创了《机战》新时代的“《α》系列”终于迎来它的完结篇
超级机器人大战专辑
超值定价 28元
9月上旬
全国上市
赠送
原创歌曲专辑CD[钢铁战歌]
知名歌手倾情演唱/经典音乐原声再现/再度点燃热血之魂
双面原创女性角色书签
魅惑美 · 天真美 · 清纯美 · 成熟美 · 可爱美
α的历史凝聚于此
「精彩完全档案专辑」
「独特文件夹式包装」
「8名精美原创角色书签」
「热血钢铁战歌CD」
超级机器人大战系列
α
「完全档案」
SUPER ROBOT WARS SERIES
HISTORY BOOK OF ALPHA
Everything About Alpha
详尽资料完全收录
· 全系列发展史回首 · 系列剧情完全回顾 · 参战动画原作介绍 · 原创机体资料总汇 · 周边同人海量收集
超大机体设定原画 / 详细官方资料总结



9B
COVER STAFF
封面用图:恶魔城Draculo 苍月十字架
封面设计:Jason
©1986 2005 KONAMI

游戏机实用技术 TV GAME
总第135期 TV GAME半月刊
2005年9月B

| 健康游戏忠告 |
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

「焦·点」 走在最前端展望未来吧！——东京游戏展2005 4

「游戏情报站」
7 Xbox 360 售价公布，299 美元就能让你迈入次世代！
8 欧洲最大游戏展！德国莱比锡“GC2005”盛况空前
9 GBM 引领迷你风暴，iQue micro 中国同步上市
9 《含光公主》明年春始见光芒
11 NDS 首度降价 20 美元！
14 新作短波

「前线狙击」
18 银河游侠
22 超级机器人大战 J
24 为你而生
26 黑煞
28 哥谭赛车计划 3
29 绝对镇压：复仇之拳
30 火爆狂飙：复仇
31 真・三国无双 4 猛将传
32 王牌机师 A.C.E. 异世纪传说 2
33 深渊传说
34 灵魂能力 III

「特快专递」
46 JUMP 超级明星大乱斗
48 火影忍者 漩涡忍传

「攻略透解」
50 世界足球 胜利十一人 9
54 召唤之夜外传 黎明之翼
62 第 3 次超级机器人大战 α 终焉的银河
66 零 刺青之声
72 格兰蒂亚 III

「研究中心」
85 影之心 新世界
86 零 刺青之声



特稿 44 舶来品词汇解构
从ACG诞生的新兴外来词之研究

游戏立方
107 多边共享区
109 问题小卖部
110 邪魔院
111 名作殿堂
112 SOUL的秘密花园

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360、Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品		

世界传说 换装迷宫3 ① | Namco ② | ③ RPG
⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 | 2005年1月6日 ⑥ | 日版 ⑦
GBA ④ | 1人 ⑧ | 自带记忆功能 ⑨ | ⑩ 128M | ⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫ | ⑬ 推荐玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/备注信息 13.推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈汝康 李昌奇 冯蔚骁 刘志凌 黎振基 吴淦 钱维量 许潇俊 董磊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字:620000400011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2005年9月16日
定价：人民币9.80元

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容



本期热血最强特别节目“重温旧梦”，为你展现老游戏的究级玩法！是否会让你重拾昔日的感动呢？

小提示：

杂志内文中有 [标志] 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

01	《战国BASARA》 MV	05：04
02	热血最强特别节目 重温旧梦	26：59
03	《银河游侠》	07：38
04	《绝对镇压：复仇之拳》	03：00
05	《机动战士高达SEED DESTINY GENERATION OF C.E.》	03：58
06	《零 刺青之声》 MV	05：36
07	《灵魂能力Ⅲ》 最新实际游戏影像	01：53
08	《金刚》	02：03
09	ENDING SONG：《影之心 新世界》 MV	06：07

每期固定栏目

16 新作发售表 近期即将发售的游戏列表
38 排行榜 检阅游戏销售的实际成绩
40 黄金眼 最近发售游戏的多视角评价
49 火热秘技 最快速、最实用的秘技火热呈上
91 电子竞技场 报道竞技游戏文化，体验电子竞技魅力
94 游戏动漫园 游戏与动漫的互动
96 自由谈 让读者玩友在此畅所欲言
98 读编往来 读者与编辑的轻松交流
102 小编寄语 倾听小编们的生活感悟
104 互动信箱 一起办好属于大家的游戏杂志

游戏界基本用语解释

公司 **Level-5**：1998年由日野晃博创立，其后开始投入PS2游戏的开发，因《暗云》一举成名。其后开发了续作《暗黑编年史》，并被Enix相中，成为《勇者斗恶龙Ⅷ》的开发商，从此成为日本顶尖游戏制作室。目前该公司正在开发创社以来的最大项目《银河游侠》。

人物 **北濑佳范**：现任Square Enix第一开发部部长。北濑佳范于大学毕业一年之后即加入Square，参与开发的第一款游戏是GB版《圣剑传说》，从《最终幻想Ⅴ》开始加入“《FF》系列”的开发，并于《FFⅧ》开始成为主创人员。

术语 **WGF**：全称“Windows Graphic Foundation”，即下一代的DirectX。WGF的最大特色是将原来负责2D部分的DirectDraw和负责3D部分的Direct3D进行结合，从而让图形子系统提供更高的性能。

游戏 **“《传说》系列”**：即“《Tales of》系列”，Namco的第一大RPG系列，其最大特征就是结合了类似2D格斗游戏的战斗方式。该系列第一作《幻想传说》于1995年12月15日在SFC平台上推出。

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

GBA
超级机器人大战J 22

NDS
JUMP 超级明星大乱斗 41 46
史莱姆总动员2 大战车与尾巴团 15
为你而生 24
押忍！奋斗！应援团 40

NGC
口袋妖怪XD 暗之疾风 暗黑露琪亚 41
仙乐传说 49

PS2
Taito 纪念合辑 上卷 49
第3次超级机器人大战α 终焉的银河 62
格兰蒂亚Ⅲ 40 72
黑煞 26
火爆狂飙：复仇 30
火影忍者 旋涡忍传 41 48
狡狐大冒险2 49
绝对镇压：复仇之拳 29
浪漫沙加 吟游者之歌 43
泪之指轮传说 贝里克物语 42
零 刺青之声 66 86
灵魂能力Ⅲ 34
梦幻模拟战Ⅲ 14
生化危机4 15
深渊传说 33
死神BLEACH 被筛选的灵魂 49
世界足球 胜利十一人9 .... 40 50
式神之城 七夜月幻想曲 41
王牌机师A.C.E. 异世纪传说2 32
樱大战Ⅴ 再见，吾爱 49
银河游侠 18
影之心 新世界 85
召唤之夜外传 黎明之翼 40 54
真·三国无双4 猛将传 31
装甲核心 最后的佣兵 41 49
捉猴啦3 49

PSP
太鼓之达人 携带版 49
自由狂奔 14

X360
哥谭赛车计划3 28
火爆狂飙：复仇 30
我爱足球 14

Xbox
黑煞 26
火爆狂飙：复仇 30
绝对镇压：复仇之拳 29

www.plumbook.cn



焦点

文 星夜

走在最前端展望未来吧！

东京游戏展2005

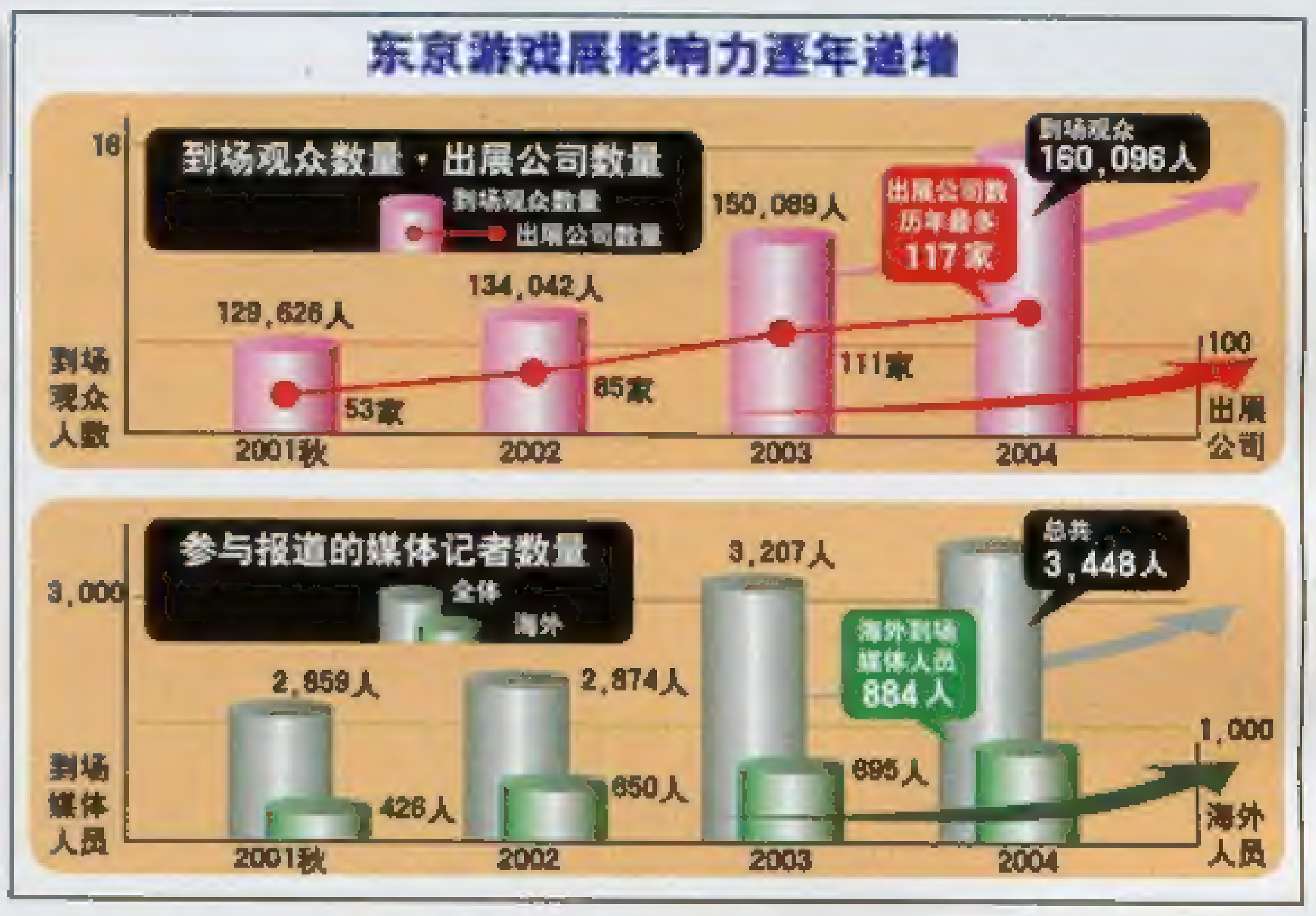
9/16 商业日（星期五） **17** 一般公开日（星期六） **18** 一般公开日（星期日）

会场	日本会展中心（幕张 MESSE）
开放时间	10:00～17:00（入场截止时间：16:00）
门票	一般（中学生以上）1200 日元（预订门票售价为 1000 日元）、小学生以下免费
主办方	电脑娱乐供应商协会（CESA）
协办	日经 BP 社
后援	日本经济产业省
特别赞助	NTT DoCoMo

东京游戏展 2005——日本游戏业复苏的起点？

经过连续 4 年的萎缩，如今的日本市场已经跌至自 PS 时代以来的最低谷，市场规模比 1997 年的巅峰期缩水了 34%！然而在市场不景气的阴云惨雾之下，希望的曙光也正悄然出现。新主机是刺激市场的最佳动力，由于 PSP 和 NDS 的出现，日本游戏市场已经出现复苏的苗头，而随着PS3、Xbox 360 等新主机的出现，日本游戏市场有望全面复活。据《FAMI 通》白皮书的预测，2006 日本游戏市场的规模将会从 2004 年的 4790.5 亿日元暴增到 6401.5 亿日元，恢复到 1997 年的巅峰状态。次世代主机将是日本游戏厂商的救命草，作为最靠近次世代首发的游戏展会，东京游戏展2005将会成为日本游戏业复苏的起点！

由于将可能提供 PS3 和 Xbox 360 大作的试玩，今年的TGS已经成为自1999年“TGS 秋”之后最受期待的一届展会。根据 CESA 发布的数据显示，截至8月7日，宣布参展的公司已经有130家，比去年117家的历史最高记录还要高出不少。这些出展单位已经订走了现场的1427个摊位。目前已经有73家公司公布了 166 款确定参展的游戏和相关产品，其中包括手机游戏以及 30 款网络游戏。按照以往的惯例，首批公布的参展游戏名单一般不会有太多惊喜，不过今年 CESA 公开的首批参展游戏就已经十分令人期待，《真·三国无双4 Special》、《潜龙谍影 4》等个个都是分量十足，这也在某种程度上反映了各厂商对本届 TGS 的积极态度。



索尼 VS 微软——次世代战火继续蔓延

“走在最前端展望未来吧！”今年TGS的这一宣传口号已经表明了展会的最大看点：次世代主机！由于任天堂将会继续缺席，加上与Xbox 360 的发售时间十分接近，索尼与微软的次世代战火势必将会在本届 TGS 上再度升级。

索尼方面，人们最关心的就是PS3到底是否会提供试玩。SCE 社长曾经表示，PS3 将会在 2005 年的 TGS 上提供试玩，然而从今年 E3 展看到的PS3游戏完成度情况以及业内的各方面消息来看，要想在TGS2005 上玩到 PS3 恐怕还十分困难。目前 PS3 的开发工具包还只是功能未完善的初级版本，并且还有很多厂商尚未收到，真正达到可试玩状态的 PS3 游戏恐怕是凤毛麟角。不过 TGS2005 上出现 PS3 游戏试玩的可能性也不是没有，由于今年E3展上公开的PS3游戏影像受到了很多人的质疑，索尼需要有真正的游戏试玩才能排除人们的疑虑。并且 1999 年的秋季东京游戏展上，索尼同样也是在距离 PS2 发售时间还有半年的情况下提供了多款 PS2 游戏的试玩版。

微软方面，Xbox 360预计将于11月发售，距离TGS只有两个月的时间，因此TGS就成为Xbox 360发售前最后的做秀机会。由于微软目前对于日本市场已经投入巨大精力，并且试图以时间上的优势抢占日本市场，今年的 TGS 上，微软必将倾尽全力将Xbox 360的声势搞得轰轰烈烈。虽然Xbox 360 的价格已经确定为 299 美元，不过具体发售时间仍未确定。对此，微软的Peter Moore 表示将会在今年的TGS上公开细节。今年的E3展上Xbox 360虽然提供了几款游戏试玩，不过其中并没有日系作品。从7月底的“Xbox 峰会”来看，TGS2005 上应该会有大批日系Xbox 360大作提供试玩，并且几家日本知名游戏商已经在“Xbox 峰会”上表示将会把更多惊喜留给TGS，到时候估计还会有重量级大作公开。更加令人关心的是，TGS2005 上公开的Xbox 360游戏多数将会是基于功能完善的新版本开发工具包制作的，将会反映Xbox 360的真正实力。TGS2005带给你的将是次世代游戏的真正魅力！



▲之前微软曾经开通OurColony.Net以倒计时的形式公开Xbox 360，并在其间发布了不少神秘图片。最近微软又为 Xbox 360 开通了一个新网站：origenXbox360.com。该网站目前正朝着 9 月 27 日倒计时，到时候会公布什么重头消息呢？值得注意的是，Origen 在西班牙语中是“起源”的意思。

©2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
www.plumbook.cn

Konami 《潜龙谍影 4》再玩捉迷藏

今年的E3展上Konami公布了一段《潜龙谍影4》的恶搞预告片，虽然与游戏内容毫不相关，却足以令玩家无比兴奋。当时小岛秀夫曾经表示，“今年之内不会公布更多消息”。然而在Konami公布的TGS出展游戏名单中我们赫然看到了“Metal Gear Solid 4”的字样，可以肯定的是《MGS4》不可能这么早公布试玩版，也不要奢望能够看到该作的实际游戏画面。希望小岛秀夫能够与我们再玩一次捉迷藏，至少公布一点点与剧情相关的消息。当然，如果能够有那么一小段CG动画就更好了。



▲将于冬季发售的《潜龙谍影3：生存》将会提供试玩版。该作网络模式支持8人游戏，包含5种模式：死亡竞赛、组队死亡竞赛、潜入任务、捕捉任务以及营救任务。

已确定出展游戏

游戏	平台	发售日
《潜龙谍影 4》（暂名）	PS3	未定
《摔角玫瑰 XX》（暂名）	X360	未定
《职业棒球精神》	X360	未定
《潜龙谍影 3 生存》	PS2	2005 年 11 月 14 日
《潜龙谍影 ACID2》	PSP	未定
《新・我们的太阳》	GBA	已发售
《幻梦狂想曲》	PS2	2005 年 9 月 22 日
《胜利十一人 9 无所不在》	PSP	2005 年 9 月 15 日
《实况强力职业棒球携带版》	PSP	未定
《恶魔城 暗之咒印》	PS2	未定
《恶魔城 Dracula 苍月十字架》	NDS	2005 年 8 月 25 日
赛车新作“注意！！！！”	PS2	2005 年 9 月 15 日
《S.L.A.I.》	PS2	2005 年 9 月 22 日
《Azure Dreams》	NDS	2005 年 12 月 22 日
《动物横町》	GBA	未定
《Croket! DS 天空的勇者》	NDS	未定
《铁羽毛》	NDS	预定年末
《心跳回忆 Online》	PC	年内

Square Enix 《最终幻想 XII》千呼万唤不出来

自从去年E3展之后《最终幻想XII》接连缺席TGS2004、E3 2005两届展会，今年这款玩家们千呼万唤的超级大作将可能再次缺席。在Square Enix公布的TGS出展游戏名单中并没有《最终幻想XII》的名字。虽然这并不意味着《FFXII》肯定不会参加TGS，不过目前看来，就算该作出展，也不大可能公布7月底“S·E聚会”之外的信息。现在距离《最终幻想XII》的发售日还有半年多的时间，作为系列史上跳票时间最长的作品，《最终幻想XII》实在是令人望穿秋水，却又无可奈何。关于S·E的动向，还有一点非常值得注意的就是今年TGS上是否会公开其PS3游戏。日本的几大重要游戏软件商都已经宣布在PS3上推出其王牌作品，惟独S·E的PS3游戏仍是一个谜。8月初，和田洋一在接受媒体采访时曾经表示，S·E的次世代战略是更加彻底的跨平台发展，甚至《最终幻想》和《勇者斗恶龙》这两大王牌系列也将可能跨平台。目前看来，这两大RPG系列极有可能步上《GTA》的后尘，成为“一定时期内独占”的作品。

已确定出展游戏

游戏	平台	发售日
《前线任务 Online》	PS2/PC	已发售
《王国之心 II》	PS2	预定年内
《最终幻想 VII 地狱犬的挽歌》	PS2	未定
《代码世纪 指挥官们》	PS2	2005 年 10 月 13 日
《史莱姆总动员 2》	NDS	未定
《代码世纪 Brawls》	手机	
《前线任务 2089》	手机	



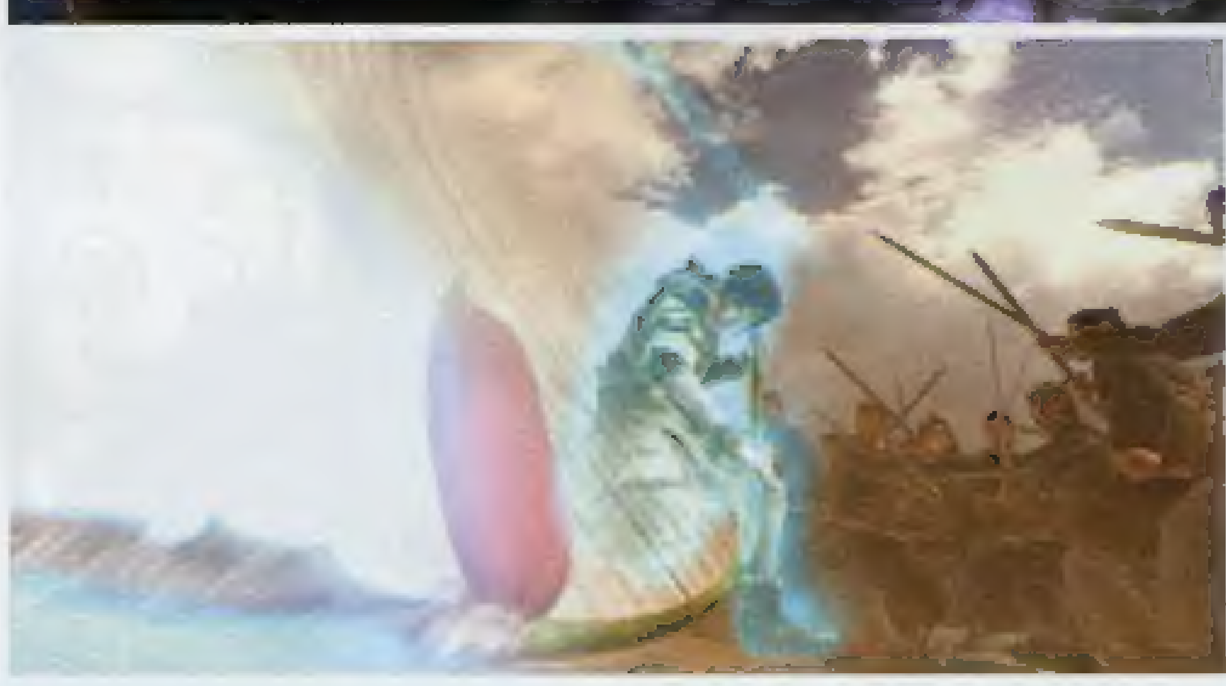


Koei 次世代打头阵

1990年代末，Koei由于抓住了游戏主机世代交替的实际，先期投入了大量资源压注在PS2上，从而得以在PS2时代迅速崛起。如今又逢新一轮的主机交替时期，Koei对次世代游戏自然不敢怠慢。今年的东京游戏展上，次世代游戏将会是Koei的重点。PS3的《仁王》将会以影像形式出展，由于之前的“PS集会”上Koei公布了一段显示PS3实力的技术演示片，相信这次TGS也很有可能会有《仁王》的实际游戏影像展出。至于Xbox 360的《真・三国无双4 Special》展出形态目前并未公布，由于该作的暂定发售时间为今年冬季，因此在TGS上提供试玩版的可能性非常高。



▲《仁王》是否又一款“无双式”游戏呢？



◀《真・三国无双 4 Special》应该将会是玩家玩到的第一款次世代《无双》新作。

已确定出展游戏

游戏	平台	发售日
《真・三国无双 4 猛将传》	PS2	2005 年 9 月 15 日
《遥远的时空中 3 十六夜记》	PS2	2005 年 9 月 22 日
《WINBACK 2 Project Poseidon》	PS2	2005 年冬
《信长之野望 Online 飞龙之章》	PS2/PC	发售中
《大航海时代 Online》	PC	发售中
《真・三国无双 4 Special》	X360	2005 年冬
《仁王》	PS3	2006 年夏
《真・三国无双 DS》	NDS	未定

&3DM SMV
www.plumbook.cn

Capcom 两场"生化危机"大爆发


▲《生化危机4》的PS2版目前已接近完成。

PS2的《生化危机4》美版已经确定将于10月25日发售，因此今年的TGS应该会展出其最新试玩版，届时PS2版会有哪些新要素相信也会更加明确。不过对于已经玩过NGC版的玩家来说，更加期待的应该是另外一场"生化危机"。根据目前获得的消息显示，《生化危机5》将会整合全系列故事的精华，对《代号：维罗尼卡》到《生化危机4》之间6年的故事做出交代，包括安布雷拉公司的覆灭、克里斯兄妹的命运、威斯克的秘密计划等，对于系列FANS来说其剧情绝对值得期待。值得注意的是，本作制作人竹内润表示目前正在考虑使用虚幻引擎3开发本作，若真是如此，不知道目前所公开的开发成果是否又将成为"生化危机4.5"呢？

Tecmo 《死或生4》的真面目


▲本作采用了动态模糊、远景模糊等效果大大增了画面逼真度。

坂垣伴信曾向媒体公开表示，他对于Xbox 360早期提供的性能只有实机三分之一的开发工具非常不满，并且弄坏了好几部机器。E3上公开的《死或生4》就是在这样的开发机下制作的，如今Tecmo已经收到了功能较为完备的新版开发机，因而在本届TGS上相信将会看到《死或生4》的真面目。此外，Tecmo已经表示将会展出未公布作品，这会是Xbox 360的《死或生极限2》或《死或生 代号：克洛诺斯》吗？我们拭目以待！

Namco "传说"十周年庆

适逢Namco王牌RPG"《传说》系列"十周年，今年的TGS上，Namco势必会有某种形态的庆祝活动，而对于观众而言，最大的贺礼莫过于《深渊传说》的试玩版。据推测该作可能会像系列第一作《幻想传说》一样于12月15日发售，并且目前看来其完成度也已颇高，相信在本届TGS上将会看到内容较为丰富的试玩版。此外，Namco的次世代动向也非常值得关注。Namco的PS时代两大王牌（《山脊赛车》与《铁拳》）有分割给PS3和Xbox 360的趋势。Namco已经宣布《山脊赛车6》将会是Xbox 360的首发游戏之一，于今年年底发售。因而本届TGS上应该是可以看到《山脊赛车6》的试玩版。至于PS3的《铁拳》新作目前的完成度应该不高，不过考虑到《铁拳》和《铁拳TT》都属于PS家族的首批大作，本届TGS上还是很有希望看到其进一步开发成果。


▲PS家族的保驾之作如今却成了Xbox 360的首发游戏。

Microsoft Xbox 360箭在弦上

目前Xbox 360在欧美已经获得了从大型游戏发行商到小型开发商的全面支持，每个月都会有多款新作公布，最近的德国游戏展GC2005上也有不少新作公开。此次TGS微软早已做好准备，此前的"Xbox峰会"上微软已经明确表示有重头戏留给今年的TGS。2001年的春秋两季两届东京游戏展上，微软展区无论在规模还是声势上都是全场的焦点，微软主席比尔·盖茨也是两度亲自登台推销Xbox。如今Xbox 360对日本市场的筹备力度远超当年的Xbox，久未露面的盖茨或许将会再次现身说法，而微软将会有怎样的新排场实在是令人期待。

Xbox 360店头试玩机台



▲Xbox 360的店头试玩机，今年TGS展提供的Xbox 360试玩机或许就是这个样子的。

由微软第一方参与制作的日系游戏中，《蓝龙》、《失落的奥德赛》、《九十九夜》等都是极具实力的大作，本届TGS展相信应该可以看到他们的真正形态。另外，Bandai曾表示将于本届TGS公开首款FPS版《高达》新作的影像，而Namco的某款由"《传说》系列"开发团队制作的RPG新作、Capcom稻船敬二的动作游戏新作、Konami的《胜利十一人》新作等都将可能以某种形态展出。

SCE PS2超级大作群压制Xbox 360

从7月底开始，"PS2降价论"在欧美游戏界流传甚广。根据预测，索尼将于今年年底将PS2降价至99美元，并搭配大批豪华大作力压Xbox 360。无论是从成本还是市场战略考虑，这一说法的可能性都是非常之高的。本届TGS上，SCE的展出重点仍将是PS2游戏，而重中之重又将是《银河游侠》。不过不管《银河游侠》的制作规模有多大，单凭这样一款原创新作显然是不足以压制Xbox 360的。去年有《勇者斗恶龙VIII》SCE大可高枕无忧，而今年PS2面临Xbox 360这个劲敌只能采取群狼战术。除了《深渊传说》、《最终幻想VII 地狱犬的挽歌》、《王国之心II》、《生化危机4》等第三方大作外，SCE自身应该也会再拿出一些劲作，本届TGS上或许会有令人意想不到的惊喜。

PSP方面，由于NDS的降价以及GBM的上市，SCE必须拿出真正的重量级作品。欧美市场上有《GTA：自由城故事》，而日本市场同样需要顶尖大作辅佐，不过在目前已公布的PSP游戏中还是缺乏真正意义上的大作。SCE既然已经表示PSP"即将迎来收获期"，今年TGS上不知道是否会给人以惊喜。若按时间来算，SCE的千万级大作《GT赛车》的PSP版也是时候正式公开了。


■将于9月1日发售的《GTA：自由城故事》势必使得PSP的销量迈上一个新台阶。


■Level 5目前为止的最大开发项目，SCE力捧的《银河游侠》将是本届TGS的一大亮点。


■PS3能否实现这样的画面效果，在本届TGS上或许就会真相大白了。

&3DM-SMV

www.plumbook.cn

游戏情报站

Xbox 360售价公布，299美元就能让你迈入次世代！

特报 微软于德国游戏展公布Xbox 360售价，普通版、简装版及各零部件价格公开




8月中旬，整个游戏业的目光都聚焦在德国。在德国莱比锡游戏展召开之前，莱比锡街头已经出现了Xbox 360的广告牌。在会场内，微软的展台赫然已经被布置成Xbox 360的世界，似乎预示着会有什么重要消息发布。财大气粗的微软将展区布置得像个公园，有座椅、喷水池甚至树荫，整体色调则是以嫩绿色为主，体现了Xbox 360的主题色。在GC2005开展之前，已经广泛有传言称微软将会在8月17日的新闻发布会上正式公布Xbox 360的价格，不过率先披露Xbox 360价格的却是美国的《洛杉矶时报》，因此已经收到风声的记者们在微软公开Xbox 360价格的那一刻并未表现出太多惊喜。尽管如此，一般欧版主机总是在美版和日本之后很久才会上市，这次微软选择德国率先公开Xbox 360的价格也体现了微软对于欧洲市场的重视。

与之前人们广泛猜测的一样，Xbox 360采用了双重定价，将会推出普通版和简装版（Core System）两个版本，而简装版的售价正是人们预料之中的299美元。







Xbox 360 Core System
299，99美元
（欧版：299.99欧元/209.99英镑）

含以下内容：
- Xbox 360主机本体
- 有线手柄
- 可拆卸式面板
- Xbox Live Silver会员资格
- S端子影音输出线



Xbox 360 399，99美元
（欧版：399.99欧元/279.99英镑）

含以下内容：
- Xbox 360主机本体
- 20GB可拆卸式硬盘
- 无线手柄
- 无线Xbox Live耳麦
- 色差高解析度影音输出线
- 网线
- Xbox 360多媒体遥控器（限期赠送）
- 可拆卸式面板
- Xbox Live Silver会员资格

Xbox 360周边配件价格


面板：19.99美元
（欧版：19.99欧元、14.99英镑）


多媒体遥控器：29.99美元
（欧版：29.99欧元、19.99英镑）


20GB硬盘：99.99美元
（欧版：99.99欧元、69.99英镑）


充电电池：11.99美元
（欧版：14.99欧元、9.99英镑）
充满电后可提供连续25小时的使用。


耳麦：19.99美元
（欧版：19.99欧元、14.99英镑）


无线手柄：49.99美元
（欧版：44.99欧元、32.99英镑）
有效响应距离为30英尺，使用2颗AA电池可以连续使用30小时。


无线手柄同步充电器：19.99美元
（欧版：19.99欧元、14.99英镑）
无线手柄电力即将耗尽时会亮灯显示，玩家可以接上充电器继续游戏。


无线网卡：99.99美元
（欧版：79.99欧元、59.99英镑）
有了无线网卡不仅可以无线上网，还可以播放存储在Windows XP Media Center电脑中的流媒体影音文件。


有线手柄：39.99美元
欧版：34.99欧元、24.99英镑


高清影音输出线：39.99美元
（欧板：29.99欧元、19.99英镑）


SCART端子影音输出线（欧版专用）：24.99欧元、17.99英镑
S端子影音输出线（美版专用）：29.99美元


VGA高清晰度影音输出线：39.99美元
（欧版：29.99欧元、19.99英镑）
若是家中没有HDTV，可以将Xbox 360的画面通过此线输出到电脑的显示器上。


64MB记忆卡：39.99美元
（欧版：34.99欧元、22.99英镑）

www.plumbook.cn

欧洲最大游戏展！德国莱比锡“GC2005”盛况空前

特报 GC2005坐上欧洲游戏展头把交椅，各大游戏商纷纷亮出拿手好戏



▲GC2005召开之前数日，莱比锡街头已经布满了各种游戏及展会的广告。

莱比锡是德国萨克森州最大的城市，德国东部的第二大城市，位于萨克森州莱比锡盆地中心。这里曾被歌德称为“小巴黎”，人们又称呼它为“狮子之城”。如今莱比锡是东欧最重要的信息媒体中心，有超过5.5万名IT界专业人士，以及超过1.8万名学习IT技术的学生。由于德国政府非常支持游戏业，德国教育部长也曾公开表示支持孩子们玩游戏，这样的环境使其成为欧洲游戏业的重镇。因此从2002年开始，在政府的支持下，莱比锡开始举办“Game Convention”游戏大展。去年的GC展共吸引了270多家参展公司、1700名记者以及10.5万名观众。而今年由于英国的ECTS展被取消，GC正式成为欧洲最大的游戏展，各游戏公司对于该展会的支持力度也达到了前所未有的程度。





虚幻引擎4开发中！

虚幻引擎3（UE3）已经算是目前技术最先进的游戏引擎，虽然采用虚幻引擎3开发的游戏预计要等到明年才会开始上市，Epic Games目前已经着手开发虚幻引擎4。在“GC2005”上，Epic首席程序设计师兼公司副总裁Mark Rein表示，他们已经于2003年开始投入虚幻引擎4的开发，当时虚幻引擎3的大部分功能都已经具备。Rein表示，UE3已经可以将目前的PC和次世代游戏机性能发挥到极限，而UE4则是不需要以性能来换取画面，是一款更具弹性的游戏引擎。也就是说，UE4可以通过更为娴熟的手段，无需耗费硬件太大的运算能力就可以表现出极强的游戏画面。UE4将会对应微软制定的WGF2.0规格（即DirectX 10），采用最新的“几何着色器”技术，可以大幅减少运算量提升效率。


▲采用虚幻引擎3开发的《虚幻竞技场2007》在GC2005现场上公开的最新画面。

虚幻引擎3新作《精灵之书》

德国10Tacle公司最受关注的游戏就是采用虚幻引擎3开发的《精灵之书》（Elveon），该作讲述的是一个史诗般的奇幻故事，从精灵族文明的起源开始讲起。在游戏中，主角会根据玩家的行为朝着相应的方向发展，最终完成解放Nimathar市的使命，并成为Naon世界的最强战士。本作将会在PS3和Xbox 360上推出，发售时间为2007年夏季。



“革命”重要情报近期公开？

任天堂的GC2005新闻发布会的名字叫做“拓展游戏的定义”，发布会中播放了一段短片，展示了任天堂过去的各主机为游戏业带来的全新定义。最后则是出现了“革命”的标志，以及“2006”的字样。任天堂欧洲分公司的总经理Bernd Fakesch上台发表了演讲，在他的讲话中重点突出了“革命”的Wi-Fi无线通信功能，Fakesch表示，任天堂很快就会发布“革命”的重要消息。

德国本土大作《黑海盗》



德国本土的10Tacle制作室在GC2005上非常引人注目，他们公开的游戏中，有一款叫做《黑海盗》（Black Buccaneer）的作品让人想到了《波斯王子》。该作以16世纪的加勒比海为舞台，一位年轻的水手发现了魔法头骨，从而拥有了强大力量成为“黑海盗”。在游戏中，玩家扮演能够变形为巨兽的Francis，而他的敌人则是各种猴子、猩猩、猿、巨猿等。本作共有26个关卡，横跨9大世界。本作预计于2006年第二季度发售，对应平台为PS2、Xbox。

Xbox 360 β版开发机


◀注意其顶部多出了一块东西，这个是用来Debug（调试除错）的。

微软不仅在GC2005上公布了Xbox 360的价格，还展出了黑色的β版开发机。这套开发机在E3后没多久就已经发布到游戏开发商手中，其造型与Xbox 360无异。不过这套开发机仍然不足以代表最终硬件，据微软的工作人员介绍，目前的开发工具包只能体现Xbox 360实际性能的60%～70%。

Xbox 360谍报新作《间谍行动》

由DTP公司发行、德国Replay制作室开发的《间谍行动》（Sabotage）是一款Xbox 360的间谍新作，预计于2006年9月30日发售。在游戏中玩家扮演MI6女特工Violette Summer，渗入到位于法国、波兰和德国等地的德军军营，刺杀纳粹军官、营救人质破坏敌基地。本作将会像《分裂细胞》那样让玩家借助逼真的光影效果进行秘密行动。



▲在GC2005上公开的《间谍行动》的短片是由真人演出的。

《马里奥足球大乱斗》

在GC2005上，任天堂公开了NGC的《马里奥足球大乱斗》（Mario Smash Football）。与以往的体育题材《马里奥》游戏一样，本作是以足球为主打斗为辅的热斗足球游戏，采用5对5的小规模比赛。玩家可以利用各经典角色的特有能力以及各种道具陷害对手，并且每个角色都有其足球必杀技。本作预计于今年11月18日在欧洲率先推出。

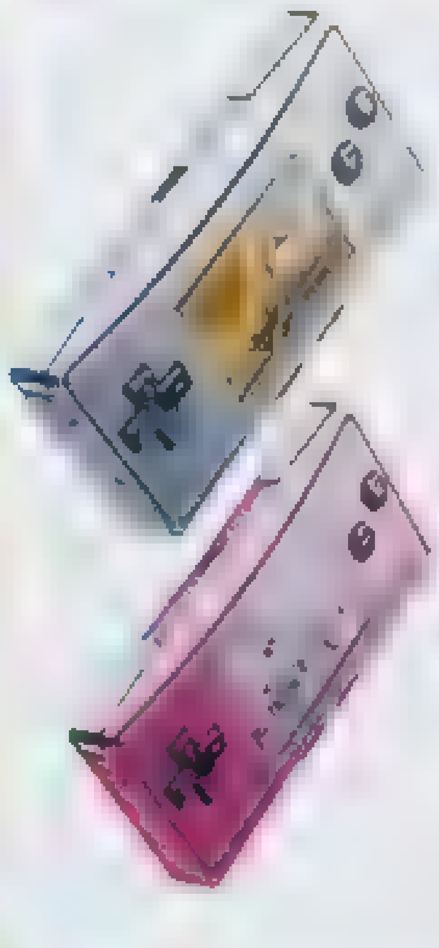


&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GBM引领迷你风暴，iQue micro中国同步上市

硬件 GBM全球发售计划敲定，秋季期间陆续上市，iQue micro将于10月同步推出





在德国莱比锡的游戏展召开之前，任天堂正式公布了欧版Game Boy micro的发售日及售价。这款超迷你的GBA最新改良版将于9～11月期间在全球各地陆续上市，欧版GBM将于11月4日发售，定价为99.99欧元或69.99英镑，并且将会推出银、蓝、粉红、绿共4种颜色。美版将于9月17日发售，将推出黑色和银色两种版本，售价为99.99美元。

紧随其后，8月18日任天堂公布了日版GBM的发售计划。日版GBM将于9月13日上市，以庆祝任天堂王牌大作《超级马里奥兄弟》诞生20周年。日版GBM售价为1.2万日元，将会推出5种版本，分别为：银、黑、蓝、紫，以及FC特殊配色版。同日推出的还有GBM专用通信连接线、通信转接线以及无线传输转接器等周边，上市当日会有3款GBA《马里奥》相关游戏推出以示庆祝。

更加令人兴奋的是，同样在8月18日，神游宣布将与全球同步推出iQue Game Boy micro。为中国玩家准备的iQue micro将于今年10月在国内发售，虽然不是与日版同日上市，仍然是处于全球同步发售期之内，并且比欧版还要早。这也是首款在国内与全球同步发售的国际主流游戏机。

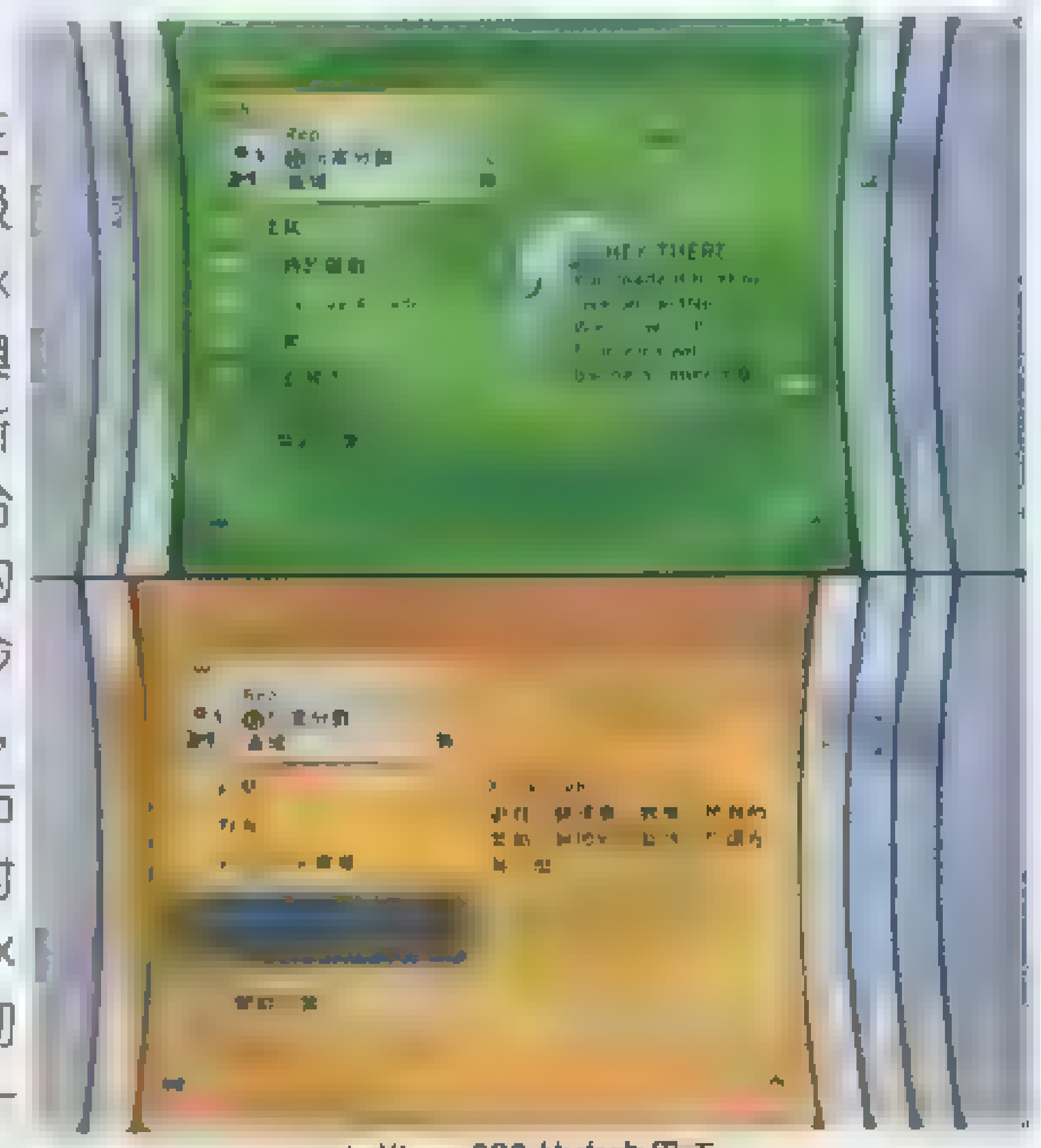
为保证更多国内用户能享受到这款国际最新的时尚娱乐用品，iQue micro将以一个物超所值的优惠价格出现在中国市场。同时，iQue神游完善的“行货”售后服务也将让广大用户高枕无忧。另外，iQue micro的用户还可通过“神游俱乐部”享受到相当于美、日发达国家水准的各类增值服务。基于iQue micro可更换面板的特点，iQue神游也将设计创意独特的时尚面板，给iQue micro用户以特别惊喜。

Xbox 360全球首发万事俱备！

微软说明Xbox 360定价策略，中文界面公开

微软Xbox事业部全球市场及发行部副总裁Peter Moore表示，Xbox 360之所以采用两种版本主要原因是从Xbox那里吸取了教训，希望能够带给玩家更多选择。不过多数分析家认为，299美元的简装版其实只是微软的一个宣传策略。因为售价99.99美元的硬盘对于Xbox 360来说是非常重要的，加上无线手柄等内容，玩家实际上要购买399美元的版本才可以真正享受到Xbox 360。之所以有个299美元的简装版是希望给玩家一种Xbox 360非常便宜的错觉。另外还有一种说法认为，久多良木健之前暗示PS3将会很贵的言论就是要诱使微软把Xbox 360的价格定高。

对于大约在今年11月的美日欧三地首发，Xbox事业部总经理J Allard表示，目前微软已经准备就绪。根据美国的媒体报道，微软将会为美日欧的首发准备总共200～300万部Xbox 360。为了能够有充足的货源，微软同时与三家厂商签署了生产合同。除了新加坡的纬创和伟创力外，还有加拿大的Celestica。巧合的是，这三家公司在中国广东都设有生产基地，因此Xbox 360的主要产地其实是在中国。



▲Xbox 360的中文界面。

Xbox 360不仅是在中国生产，更是将会积极进军中国市场。Xbox 360预计将于2006年在澳洲、哥伦比亚、墨西哥、新加坡、中国香港、中国台湾等地发行，至于日版的Xbox 360售价将会在今年的东京游戏展上公开，届时预计也将会公布Xbox 360的确切发售时间。相比Xbox，Xbox 360的中文化将会更加彻底。目前在台湾已经有十几家厂商投入Xbox 360的游戏开发。Xbox 360的系统菜单提供的多种语言中也包含有繁体中文，让华语地区玩家也可以享受到完善体贴的新一代Xbox Live网络服务。

《含光公主》明年春始见光芒

《塞尔达传说 含光公主》宣布延期

由于缺乏大作支持，NGC目前在欧美一片颓势，与Xbox之间的差距越拉越大。不过在任天堂手中还有一张王牌，那就是试图成为系列新巅峰的超级大作《塞尔达传说 含光公主》。然而这款原本预定作为年底商战NGC第一主力军的大作却无法如期上市了。任天堂宣布，《塞尔达传说 含光公主》将会延期到明年发售。

“经过慎重考虑，《塞尔达》开发团队要求延长开发时间，增加新关卡以及更丰富的内容，并提升游戏品质。因而，我们决定将发售时间定为2006年。”美国任天堂市场部副总裁Perrin Kaplan说。迫切想要玩到本作的玩家们恐怕要经历漫长的等待，因为本作预计将不会在2006年4月1日之前发售，该作目前的计划是在任天堂的下一财年推出。“虽然这对很多焦急的玩家来说是令人失望的，但这次延期肯定会令游戏更加丰富。”Kaplan说。



■这是首次公布的[illegible]时之[illegible]中海拉尔[illegible]城下町很接近，不过NPC数量明显增加了很多。

PS2导致日本游戏商整体营业额下滑

《2005 CESA游戏白皮书》发表日本游戏业详细数据

由日本电脑游戏供应商协会（CESA）编撰的《2005 CESA 游戏白皮书》目前已经发刊，该书对日本及全球游戏市场的各方面重要数据进行了深入的调查和分析。从这份调查报告可以看出，日本游戏厂商近几年营业额逐年下降的最主要原因并非日本市场的萎缩，而是日本厂商在国外的销售额大幅降低，其中又主要体现在硬件销售额的大幅降低。从 2002 年开始，PS2 的销售额一直呈大幅下滑趋势，而索尼又是日本公司，因而导致日本游戏厂商整体营业额的大幅降低。虽然这几年的日本游戏软件商的软件总体出货量呈上升趋势，不过并不足以抵消 PS2 的销售额降幅。

日本游戏厂商软硬件总销售额

年份	软件销售额	硬件销售额	总计
2004 年	4684.12 亿日元	4407.2 亿日元	9091.14 亿日元
2003 年	4298.5 亿日元	7045.13 亿日元	11343.63 亿日元
2002 年	4747 21 亿日元	7876 85 亿日元	12624 6 亿日元

日本游戏厂商国内外销售额分布

年份	日本销售额	海外销售额	总计
2004 年	3446 43 亿日元	5644 71 亿日元	9091 14 亿日元
2003 年	3489 82 亿日元	7853.81 亿日元	11343.63 亿日元
2002 年	3888 77 亿日元	8735 29 亿日元	12624 6 亿日元



各主机硬件销量

GBA SP	日本	海外
2004 年	280 万台	1264 万台
2003 年	311 万台	1216 万台

PS2	日本	海外
2004 年	259 万台	929 万台
2003 年	293 万台	1740 万台
2002 年	334 万台	2080 万台

PS	日本	海外
2004 年	0 5 万台	254 万台
2003 年	3 4 万台	414 万台
2002 年	23 3 万台	570 万台

GBA	日本	海外
2004 年	3 万台	87 万台
2003 年	93 6 万台	381 万台
2002 年	358 万台	1054 万台

NGC	日本	海外
2004 年	42 万台	368 万台
2003 年	109 万台	418 万台
2002 年	108 万台	483 万台

Xbox	日本	海外
2004 年	4 万台	616 万台
2003 年	8 万台	562 万台
2002 年	40 万台	610 万台

NDS	日本	海外
2004	135 万台	139 万台

PSP	日本	海外
2004	49 6 万台	–

各主机软件销量（Xbox 仅含日商软件销量）

PS2	日本	海外
2004 年	3594 万套	23217 万套
2003 年	3356 万套	19423 万套
2002 年	3098 万套	16080 万套

Xbox	日本	海外
2004 年	50.6 万套	677 万套
2003 年	58 4 万套	338 万套
2002 年	150 万套	326 万套

PS	日本	海外
2004 年	58 万套	1284 万套
2003 年	251 万套	3783 万套
2002 年	1060 万套	6117 万套

GBA	日本	海外
2004 年	2010 万套	6590 万套
2003 年	1646 万套	5835 万套
2002 年	1399 万套	4442 万套

NGC	日本	海外
2004 年	525 万套	4468 万套
2003 年	846 万套	3676 万套
2002 年	584 万套	3938 万套

NDS	日本	海外
2004 年	210 万套	291 万套

PSP	日本	海外
2004 年	31 5 万套	–

PSP将掀起恋爱游戏中文化狂潮

《YARUDORA携带版》4款恋爱游戏将推出中文版

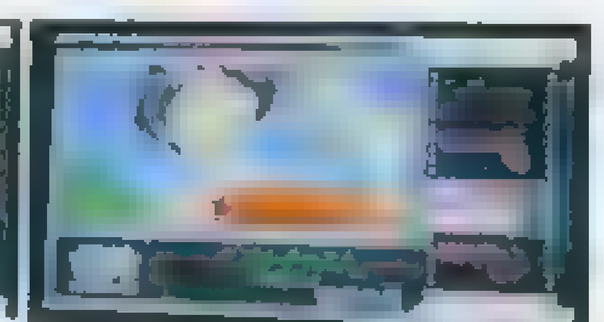
台湾 SCEH 于 8 月 18 日宣布，SCE 与知名动画公司Production I.G共同开发的PSP互动动画式游戏系列《YARUDORA 携带版》将于 10 月 27 日推出中文版。

《YARUDORA》曾于PS上推出，该系列以春夏秋冬四季为主题，共有 4 部作品，分别是：《双重角色》、《拥抱季节》、《茉莉花》和《雪割花》。这是一个新概念的互动式动画冒险游戏，让玩家可以介入到剧情中。之前推出的 PSP 日版在 PS 版的基础上进行了改良，画质进行了提升，也增加了更多存档点，并追加了画廊欣赏模式与结局展示模式。并且每款游戏都提供了另外 3 款游戏的体验版。这次将会推出的中文版《YARUDORA 携带版》将会采用全繁体中文字幕，语音部分仍然是日语。

另外附带一提的是，Koei 的经典女性向恋爱游戏《遥远的时空中2》目前已经决定推出中文版。该作不仅文字全部中文化，配音也将会完全中文化！目前确定的配音有新人乐团“猎虹”的主唱阿祥以及新锐模特刘文年。不过习惯了日语配音的 FANS似乎并不买帐，众多女性FANS正联名上书台湾Koei 希望不要中文语音。虽然目前确定的这一中文化版本为 PC 版，考虑到 Koei 不久前刚推出了该作的 PSP 版，不知道 SCEH 方面是否也会推出该作的 PSP 中文版呢？



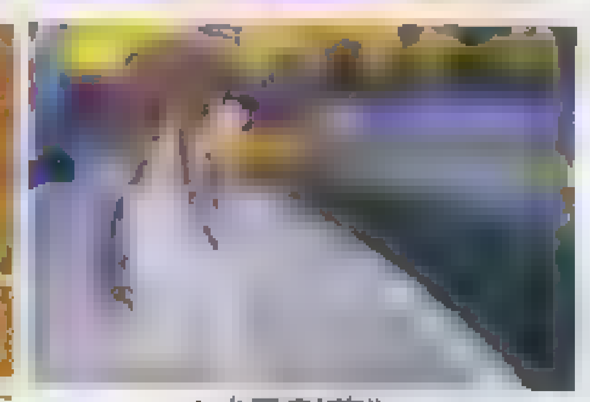
▲《拥抱季节》



▲《双重角色》



▲《茉莉花》

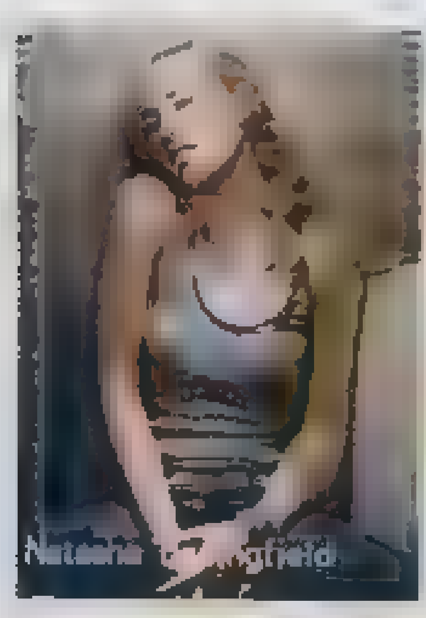


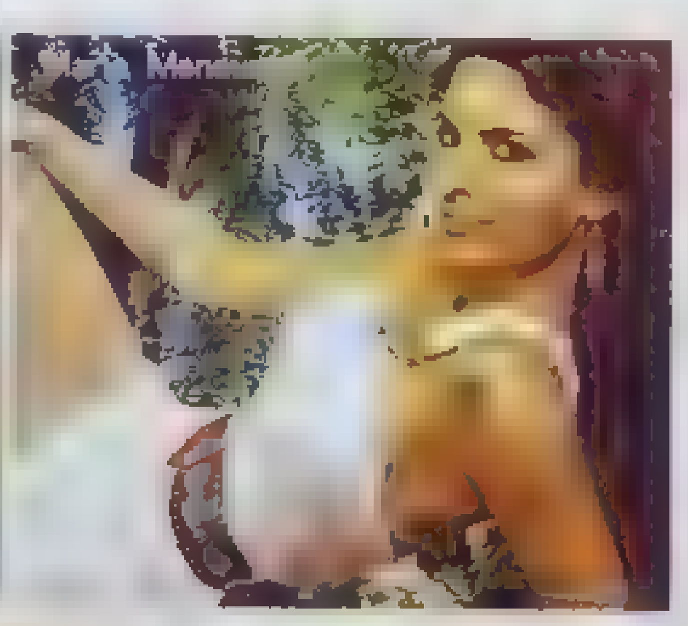
▲《雪割花》

新闻短波

两大邦德女郎

据美国《综艺》杂志报道，EA 目前已经邀请了两位明星担任游戏版《007：来自俄罗斯的爱情》的邦德女郎。首先是著名电视节目《今日娱乐》的记者、并且在《神奇四侠》中扮演女护士的 Maria Menounos，她在本作中将会扮演原创角色 Eva。另外一位是曾经为《黄金眼：侠盗特工》献唱片尾曲的英国顶尖女歌星 Natasha Bedingfield，至于她在本作中将会饰演哪位角色目前未明。





《分裂细胞》转投梦工厂

据《综艺》杂志报道，原本由派拉蒙获得拍摄权的《分裂细胞》电影版将会转交由梦工厂拍摄。该片将由Daniel Pyne编写剧本，之前他的作品有《惊天核网》和《满洲候选人》。

《逆转裁判》双语版

Capcom 宣布，将于 9 月 15 日发售的 NDS 新作《逆转裁判 新生的逆转》将会是双语版本，玩家可以在标题画面中选择以日文或者英文进行游戏。



《火爆狂飚》开巴士

EA 公开了一项利用《火爆狂飚》和《麦登 NFL》两大系列互相宣传的计划。若是玩家的记忆卡中存有《麦登 NFL06》的存档数据，在进入《火爆狂飚 复仇》进行游戏的时候，就可以驾驶“Madden Challenge 巴士”。



《樱大战 1&2》PSP 版

日前在日本举办的《樱大战》歌谣表演“新·青鸟”的媒体公开排演上，“《樱大战》系列”的制作人广井王子向在场的媒体公布了PSP版《樱大战 1&2》的开发计划，并且现场公开了该作在PSP上实机运行的游戏画面。本作以之前《樱大战》和《樱大战 2》在 DC 上的复刻版为基础，针对PSP的宽屏幕进行调整，并且加入了不少原创迷你游戏。本作目前暂定于明年春季发售。



电影版《致命格斗 3》

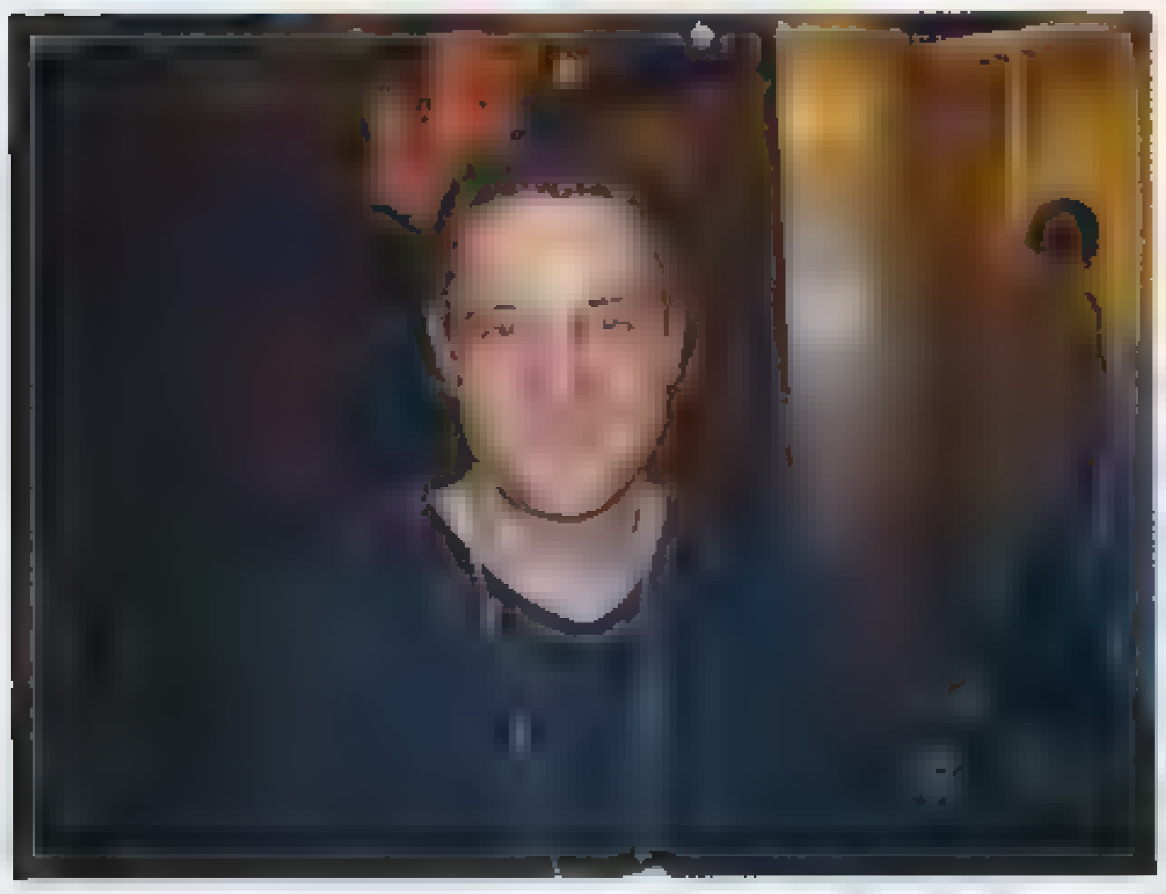
根据同名游戏改编的《致命格斗》（又名《魔宫帝国》）是最成功的游戏电影之一，最近该系列的电影制片方 Threshold Entertainment表示将会拍摄该系列的第三部电影《致命格斗3 毁灭》（Mortal Kombat 3：Devastation），目前该片已经开始投拍。

索尼禁卖 PSP！

SCEI 与 SCEE 于 8 月 8 日向香港特别行政区最高法院对知名网络零售商力生（Lik-Sang com）提出起诉，希望法院禁止力生向欧洲各国销售PSP。索尼认为力生在欧版 PSP 上市之前，私自将美版和日版 PSP 卖到欧洲的行为触犯了他们的商标权。

《古墓丽影》制作人来华发展

新闻 "《古墓丽影》系列"主创人员来华成立游戏制作室



特洛伊·霍顿（Troy Horton）是参与了"《古墓丽影》系列"前5部作品开发的主力制作人员之一，他有超过14年的游戏开发经验，曾参与制作了30余款游戏。然而如今他却放弃了在Core Design的百万年薪、首席制作人职位以及公司提供的宝马轿车，举家搬迁到中国上海，并且开办了一家游戏制作室"珍珠数码娱乐（Pearl Digital Entertainment，PDE）"。PDE将会是一家以中国为战略中心和开发基地，并且在香港和日本都设有分支机构的游戏开发公司，将会致力于次世代游戏的开发。



根据PDE方面提供的信息显示，该公司的主要业务将会是为国外企业代工开发游戏。PDE将会通过提供技术和美术方面的专业游戏开发外包服务，为全球互动娱乐软件公司提供优秀的解决方案。PDE将会着手于Xbox 360、PS3、PSP等平台开发国际水平的高质量的游戏。PDE的目标是"成为，并将一直做游戏产业的皮克斯（Pixar）！"目前PDE公司正在大规模招兵买马，扩大研发队伍。陆续加盟到该公司的有曾就职于EA、育碧、索尼的资深程序开发和美术制作小组。

NDS首度降价20美元！

硬件 《任天狗》北美上市，美版NDS价格下调

8月16日，美国任天堂宣布美版NDS的售价从目前的149.99美元下调到129.99美元，这一新价位从8月21日开始正式实施。这是NDS首次宣布降价。

虽然目前NDS的总销量仍然比PSP高，不过在北美PSP的声势和销售情况都比NDS好，这次NDS的价格变动意味着任天堂反击战的开始。宫本茂的最新力作《任天狗》于8月22日在北美上市，搭配这款大作的推出而实施的降价行动势必会进一步提升玩家的购买欲。当初《任天狗》在日本上市当月，NDS在日本的销量甚至超越了PS2与PSP的总和。



流言版

PS3将延期至2007年？

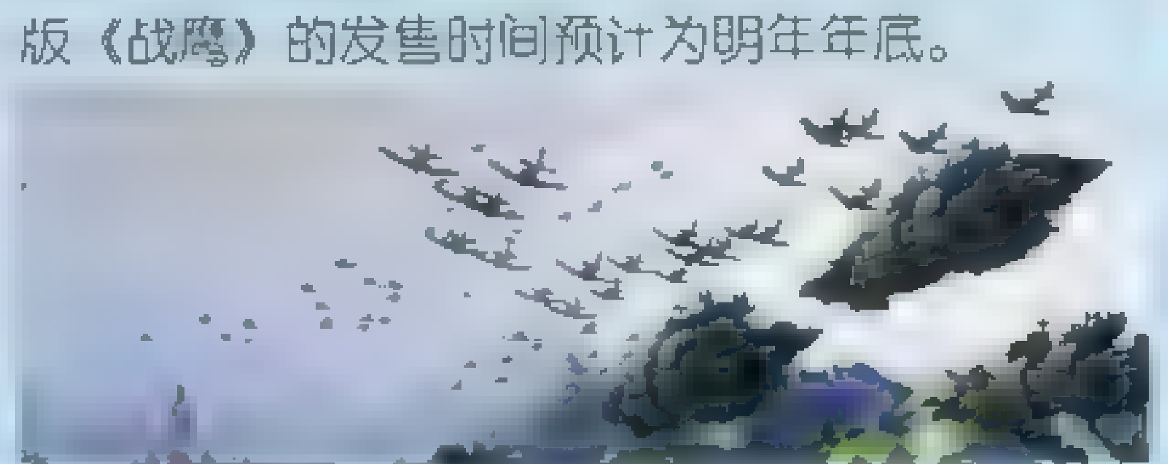
美国Wedbush摩根证券向投资者发布的分析资料显示，PS3将可能延期到2007年发售。Wedbush的分析家Michae Pachter认为，Xbox 360发售后，索尼将会把PS2的价格调到底线，也就是99美元，此后再也不会降价。根据分析家的成本评估，目前的超薄PS2造价已经低于99美元。由于将会通过低价PS2压制Xbox 360，PS3的发售时间将可能延后，Patcher认为，Xbox 360初期若是没能获得足够销量，无法威胁到索尼地位，PS3就会被延期到2007年发售。

简评 虽然索尼一直表示日版PS3将于明年春季发售，不过美版的大致发售时间一直没有公开。多数分析家认为最有可能的发售时间是2006年底。PS3的CELL处理器、蓝光光驱等都是全新产品，生产能力将会是一个很大的问题，并且目前多数PS3游戏的开发度都不高。依此看来，美版PS3延期至2007年的可能性还是颇高的。

可信度 ★★★★★★☆☆☆☆

同屏2000架战斗机？

《战鹰》（Warhawk）是当年PS在美国上市时的首发游戏之一，今年E3展前发布会上，SCE宣布将会在PS3上推出续作，并且公开了十分震撼的画面。最近某位据称与该作开发商ncognito公司关系紧密的匿名人士透露了该作的最新消息。据称ncognito已经收到了PS3的第二阶段开发工具包，目前《战鹰》又有了进一步的开发成果，其采用的全新飞行游戏引擎最大可支持同屏出现2000架战斗机！并且每一架战斗机都极为逼真。该作中也有类似于FPS游戏的地面战部分。PS3版《战鹰》的发售时间预计为明年年底。

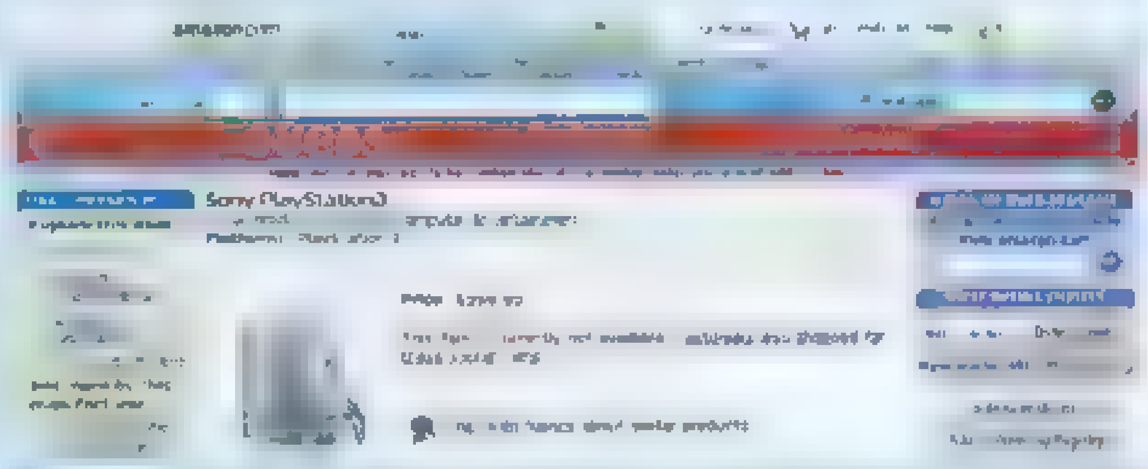


简评 E3公布的画面中确实可以看见《战鹰》战机群遮天闭日的惊人场面，并且看起来确实不像是CG动画。以PS3的性能，同屏2000架战机应该还是可以实现的。

可信度 ★★★★★★★★☆☆

PS3售价也是299美元？

Xbox 360的售价公布的第二天，美国知名网络零售商亚马逊的网站上出现了一个PS3的产品页面，在该页面上显示PS3的售价赫然为"299美元"。由于299美元的价格大大低于多数人的预期，这一消息迅速在网络上疯传。不过亚马逊的这一页面仅出现很短一段时间后就被撤销了。紧随其后，亚马逊的法国站也出现了PS3的产品页面，其售价标明为399欧元（485美元），甚至注明其将于2006年3月15日发售。



简评 索尼后来出面澄清了此事，证实其纯属谣言。据推测，亚马逊的PS3商品页面是因为遭到了黑客入侵对页面进行了改动，因此当亚马逊方面发现这一问题后立即将页面撤销了。

可信度 ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

本期关注数字

31.9%日本人玩游戏

根据CESA对1043位日本人的抽样调查显示，31.9%的人现在正在玩游戏，37.7%的人过去玩游戏但现在已经不玩，16%的人曾经接触过游戏，而14.1%的人甚至从来没有玩过游戏。还有0.3%的人拒绝回答问题。表示有喜欢的游戏就会玩的人占43%，27.6%的人表示没有他们喜欢的游戏，16.1%表示一点都不想玩游戏。非常想玩游戏的占12.7%。

2.02亿日元开发费

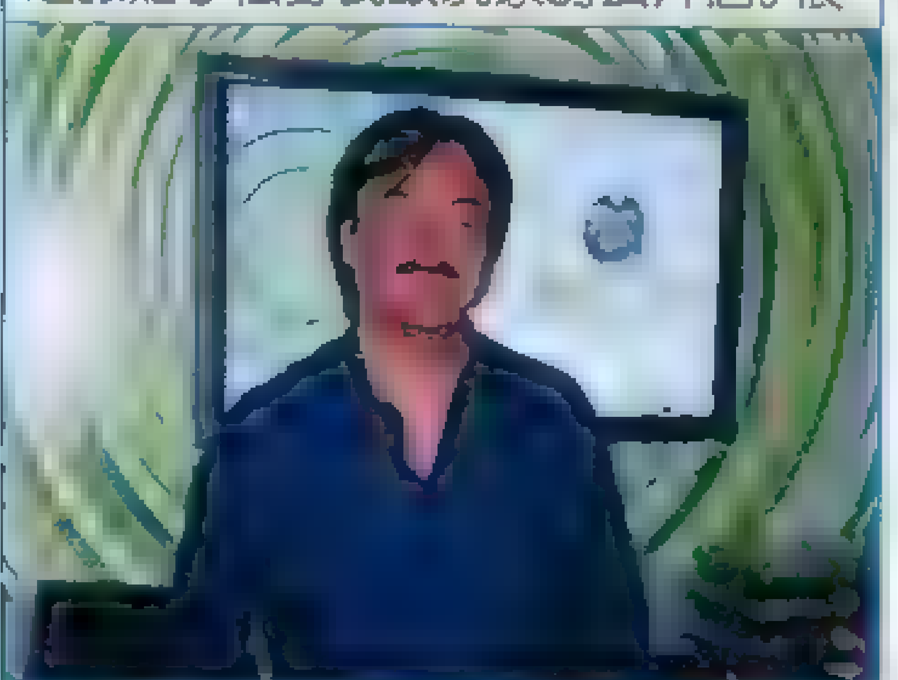
CESA在对28家游戏公司提供的数据基础上，统计了各大游戏平台在日本的平均游戏开发费用，结果显示，Xbox游戏的平均开发费用远远高于其他平台。抽样统计的13款Xbox游戏平均开发费用高达2.02亿日元，而194款PS2游戏的平均开发费用只有9600万日元，位居第二。NGC游戏的开发费用与PS2相差不大，11款游戏的平均开发费用为9000万日元，而PSP的平均开发费用与NGC相同，也是9000万日元。令人吃惊的是，NDS的游戏平均开发费用比GBA还低，仅为3700万日元，而GBA为5300万日元。

暗流 《最终幻想XII》更换总制作人的背后

文 特约撰稿人 太阳黑子工作室 DARKBABY　编 SOUL

7月30日，Square Enix PARTY 2005在千叶幕张隆重举行，万众期待的超大作《FFXII》成为了宣传展示的重点，虽然Square Enix设置了200台以上试玩机台供与会者亲身体验，依然远远满足不了需求，展会自始至终在每个试玩台前都排着等待的行列。经历了长达四年的漫长等待，《FFXII》终于在会场上披露了正式发售日期，似乎一切正迈向圆满的终点，然而事情却远远没有那么简单。

次日，Square Enix的官方网站忽然发表了总制作人松野泰己因急病不再负责《FFXII》制作的消息，同时还张贴了松野氏致玩家的公开信。根



▲《最终幻想》之父坂口博信，目前是MistWalker的总裁。

据最新公布的制作成员名单获悉，原Square Enix第二开发部长兼执行董事河津秋敏将接替担任《FFXII》的总制作人。这个惊人变故披露后立即引发了轩然大波，外界有传闻松野泰己日前已率领部分《FFXII》开发团队骨干转投坂口博信创立的新公司MistWalker。8月4日，松野泰己果然如许多人预料的那样未能出席Siggraph2005（国际计算机图形和互动技术年会）发表相关《FFXII》开发的演讲，这位红极一时的显赫人物暂时从公众的视线中完全销声匿迹。松野泰己的个人声明不能不让那些熟悉业界历史的资深人士们浮想联翩，10年前他正是用同样的理由悄然离开QUEST公司，在坂口博信力邀下转投如日中天的Square。整个事件前后交集了太多不合常理的蛛丝马迹，虽然目前还不敢妄下断言，但Square Enix社内发生了重大变故已经是确定无疑的事实。

坂口博信在日本TV游戏业界拥有非常深厚的人脉关系，他对后进晚辈不遗余力的提携早已经被传为美谈，但此公喜好“挖墙角”的做派也为一些厂商所不齿。坂口博信当年主持Square大局时曾四处网罗了如松野泰己这样的大批精英人才。时至今日，自立门户的坂口博信在微软的大力提携下又开始了大规模招兵买马，他所锁定的“挖墙角”主要目标居然是昔日旧主Square Enix。另外，**当年曾鼎力支持索尼PS主机的坂口，此番俨然以微软旗下反索尼阵营主将的身分登场。**眼下所发生的一切，不能不让人由衷感慨世事转变的奇妙之处。**目前MistWalker的核心骨干几乎全是原Square Enix员工，其中不乏植松伸夫这样的名人。**而该社先后发表的《蓝龙》和《失落的奥德赛》两款超大作RPG，其针对目标也直指《勇者斗恶龙》和《最终幻想》这两大Square Enix的镇山王牌。

坂口博信的反攻是有原因的。2002年末，Enix的福岛康博成功游说了Square经营层实现了两社对等合并，福岛本人也顺理成章地成为了Square Enix最高实权者。入主后他立即对原Square经营层进行了总清算，武市智行和铃木尚前后两任社长被无情地开除出局，至于在社内德高望重且门人众多的坂口博信，总算在获得一笔数目可观的慰劳金后得以体面退休。正当盛年之时被迫引退，坂口博信内心的失落和苦闷可想而知。自认为全力协助久多良木健缔造了PS帝国的坂口博信对SCE恐怕也积郁着难以释怀的不满，当年拥有18.9%股份的Square第二大股东SCE原本具备足够能力和Square第一大股东宫本雅史联手挫败Enix的合并计划，但SCE出于自身利益考虑选择了默许，坂口由此便对SCE的“背叛行径”深恶痛绝。洞悉SCE和Square Enix雄厚实力的坂口博信并没有轻举妄动，隐居蛰伏了数年，直到确信微软参入TV游戏产业的决心和真正实力后才挺身而出登高振臂一呼。松野泰己原本不过是一家无名小会社的普通游戏制作人，最不得志时还曾兼任过客服接线员，在坂口博信伯乐慧眼的极力推荐下一跃成为世界知名的顶尖制作人，主持负责王牌超大作RPG的开发。但是，从《FFXI》长达四年的开发周期可以看出整个开发进度并不算顺利，松野承受着来自追求实利主义的Square Enix经营层的巨大压力，日本业界之前关于松野团队与经营层发生严重分歧的传言从来没有停止过，出于对Square Enix经营方针不满和对坂口博信感念旧恩等诸多原因，松野泰己离开《FFXII》团队也算顺理成章。最近的一些相关事实和传闻也间接佐证了松野泰己退社的真实性。先前公开的MistWalker职员名单中赫然出现了吉田明彦（《FFXII》角色设计师）的大名，又有业界信息灵通人士透露皆川裕史（《FFXII》主制作人之一）将在《FFXII》完工后正式离职，这两位都算是在现实生活中和松野氏焦孟不离的挚友，其动向值得密切关注。

新一轮的家用主机大战正在紧锣密鼓地酝酿中，各大势力间合纵连横的暗流不断涌动着，MistWalker和Square Enix的挖角风波正是其冰山之一角。虽然《FFVII》让全世界了解了Square，然而时至今日，Square Enix依然是一家本土烙印比较深的软件厂商，该社过去两年间的利润大半来自国内，而且相当部分的出品游戏仅在日本拥有影响力。Square Enix在家用机平台全力支持PS2，同时在携带平台力挺NDS，其经营战略也是出于巩固本土市场的考量。根据目前的种种明显迹象表明，今后Square Enix很可能会继续延续过去的经营方针，在家用平台全力支持索尼PS3以确保其利益最大化。而日本市场无疑是微软Xbox事业全球战略中最棘手的环节，在该地域具有强劲话语权的Square Enix又和索尼、任天堂这两家微软的竞争对手都保持着良好的合作关系，因此有效削弱和打击Square Enix成为了微软敲山震虎的第一步战略。如今看来，实行这一战略的手段之一就是坂口博信在Square Enix的挖角。对于目前混沌未明的业界局势，Square Enix的处境非常微妙，一着不慎便可能满盘皆输。

TV游戏产业的未来将越来越有趣，我们且拭目以待。







▲作为天才制作人，松野泰己在《最终幻想XI》大胆引入了诸多新要素。



本文仅代表作者观点　与本刊立场无关

探究 iQue micro 全球同步的深意

透过现象看本质

文 Michelle 编 多边形

2005年，盛夏之末，同一时间，不同地点。

北美，当地时间8月17日18：20，美国任天堂通过官网宣布Game Boy micro将于9月17日在北美上市；

东京，当地时间8月18日14：00，日本任天堂通过官网宣布Game Boy micro将于9月13日在日本上市；

4小时后，北京时间17：00，中国神游在官网宣布iQue micro将于10月金秋登陆中国大陆。

iQue micro——Game Boy micro的中国行货版，将与美日基本同步，早于欧洲？

此消息的公布会让不少玩家始料不及吧！

中国的电视游戏业由于各种原因，在游戏巨头眼中始终只算是全球的三级甚至四级市场吧；中国的游戏业一片红火，却只有网络游戏能够容身；中国电视游戏市场的玩家群体庞大，但其消费却从未带给游戏厂商以任何合理利润。而在这个畸形市场中苦苦挣扎的玩家，早就习惯了种种“不正常”的行为，面对国内游戏业也缺乏足够的信心，从他们做玩家的第一天，就被迫处在一个不公平的位置……

所以，大多数人对iQue micro的全球同步发布的消息会感到突然的原因吧。

当然，经历了太多的被忽视，就如同一个人失明很久，现在突然看到一线亮光，这一刹那自然会感到很突然。

但，咱们中国玩家们也应该意识到，自己首先是一名消费者，有权正大光明地使用所购买的商品，有权提出自己的合理要求。如今中国的TV GAME业的发展渐露曙光之时，我们终于可以拿出一份正常的消费心态来面对逐渐正规化的市场了。

观之神游本次iQue micro的全球同步，可谓其水到渠成。只要回顾一下神游开拓中国的足迹，就能看出这一天的到来并非偶然：

●2003年11月18日，神游机正式上市——距离国外发售72个月；

●2004年6月15日，iQue GBA正式上市——距离国外发售48个月；

●2004年10月27日，iQue GBA SP正式上市——距离国外发售30个月；

●2005年7月21日，iQue DS正式上市——距离国外发售7个月；

●2005年7月21日，iQue micro全球同步发布——距离国外发布4小时；

据可靠消息，iQue micro已经敲定金秋十月上市，尽管最终日期未定，但中国的行货游戏主机首次与国外基本同步的事实已经毋庸质疑，**综合一些我对国内一些特殊情况的了解，如国内特有的产品检验机制（3C认证等）及繁杂落后的渠道分销体系……与日本首发不到一个月的时差已经在令人接受的范围。**

全球最新游戏主机在中国同步上市，对于疲软的国内市场自然是个利好消息，而神游也必定在其中花费了诸多努力吧。不过某哲人曾说过：这个世界上没有做不到的事，区别只在于代价大小，所以这是个数学问题。因此，与其探讨神游为什么能做到，不如思考，为什么神游会去做？

在探讨这个问题前，我们先看看这么做的代价吧：

从国外的通常做法可了解到，一台新主机在初期的生产成本无法降低，因此一般采取硬件成本软件补的营销方式。例如GBM在日本的售价为12000日元，基本与成本打平，那么渠道成本与赢利哪里来呢？自然是靠软件回来：日本本次随GBM上市即同步发售3款售价为2000～3800日元GBA软件，根据一贯的销售经验，在购买主机的人群里，有30%会同时购买一款软件，那么相当于补贴了每台主机1900日元。这只是按每个用户仅仅购买1款软件来计算，而在日本一般每售出一台主机的同时会有3～5款软件被购买，随着主机普及量的增加，后继的生产成本会进一步降低，形成良性循环。

但放到中国，不仅初期以软件补成本的方式行不通，硬件上更要贴上大大的一笔——在美日这样的游戏大国，游戏产品的税收一般小于1.2%，而中国针对进口零件进行组装并内销的游戏机依然征收的是超过30%的重税，若**神游每卖出一台成本约1000元人民币的机器，仅在税收上就要贴315元，这还不算在国内商业渠道销售需要上缴国库的17%增值税！**这也是之前不少玩家的一个误解：为什么现在游戏主机都在中国生产，本地行货会比贴了运费的水货还要贵。要知道，在国内生产并非就是国产商品，**国内目前的政策依然不允许直接进口和销售游戏机，只允许进口零件组装后再出口或内销，只是出口不仅不需交30%的税，还能享受退税的政策补贴，而内销则所有的税费一个子儿都不会少。**

所以，对于美日等游戏大国而言，抢时间最大的意义在于迅速扩大市场分额，以使早日收回成本。反观中国，对于没有竞争者的神游，市场份额并无实际意义，与全球同步反而要额外进行一大笔投入，因此，神游付出了这些代价，最大的目的，仅仅是为换来中国全球一级市场的待遇。

这么做的意义在哪里？

首先，一个新起步的行业，能越早获得产业链最上游力量的重视和支持，就能越早推动其从偏离的轨道回归正轨，这就是博弈理论中的“佛手”；

其次，当行业起来了，现代市场经济的特点则是快鱼吃慢鱼，谁最先培育市场，谁便能最先收获成果，即“先手”；

最后，一个行业的惯例，与大众人群消费观的形成息息相关，通过市场大手传播这种惯例的品牌，就掌握了消费者的心，“心手”是也。

如此可见，只有当神游有足够把握时，才会在一个看不见实际利益的现实背景下，煞费苦心换来iQue micro的全球同步，借此证明给业内的合作伙伴看到：中国是个最重要的市场，中国同样值得重视。

行货有了，似乎该心安了，回头看看十多年中国行货历程，行货存在的意义究竟是什么？

中国其实并不缺行货，当年抢先吃螃蟹的世嘉与曾经雄心壮志的索尼，都在跃跃欲试初期就轰然倒下，尽失巨头风范，其失败案例还被海外媒体大肆报道，报道中将中国游戏市场形容成一个黑洞，似乎稍一试探便会一头栽进去死无葬身之地。这些事实，不仅仅使后来者望而却步，更使中国的位置再次被摆在全球三级市场以外。

中国即使没有行货，玩家也不会缺便宜又好玩的游戏，回顾这10年，我们都曾是在水货D版伴随下成长的懵懂少年，多年尽览国外优秀主机和游戏大作，心中对游戏的热爱依然不减，也曾满怀憧憬地发过多少次誓言：“我要踏入游戏业，做出全世界最好的游戏！”

当其中的一部分人的儿时梦想变为现实时，却发现这个现实是这么的不美好。

而这一切，都是我们曾经认为最美好的。

当我们长大成人，开始追求梦想的时候，行货的意义，就是对儿时梦想的咀嚼，及希望。



本文仅代表作者观点，与本刊立场无关

PS2 梦幻模拟战III S·RPG

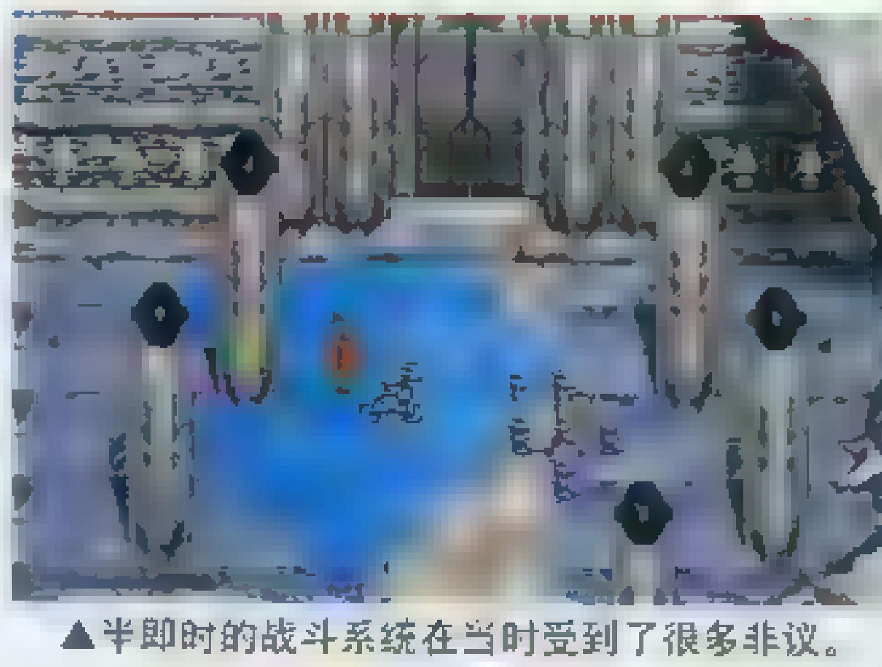
日版 预定2005年9月29日

昔日的独占经典将在PS2上复苏！

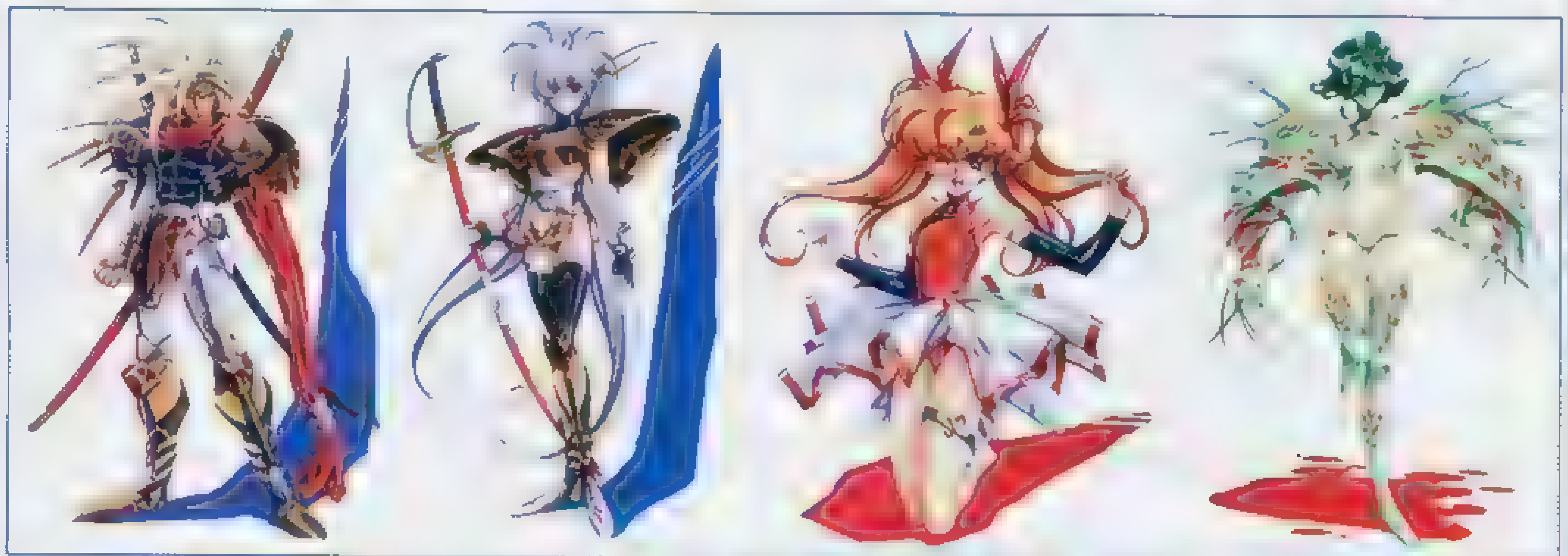
经历过MD时代的玩家一定记得MD上美赛亚制作的超经典S·RPG，那就是"《梦幻模拟战》系列"。当时在国内玩家中有一种说法：SFC上有《火焰之纹章》，MD上有《梦幻模拟战》。精美的画面、感人的剧情、简单易懂的系统都成为了游戏吸引人的地方。当然了，还有漆原智志那美决绝伦的人设！（指《梦幻模拟战II》的人设为漆原智志负责）随着游戏平台的发展，该系列移师SS，在SS上推出了《梦幻模拟战III》（梦模III），其系统发生了翻天覆地的变化，但新系统受到很多玩家的质疑。之后，该系列虽然推出了续作《IV》、《V》，但关注度已大不如前，随着美赛亚的倒闭，《梦模》也逐渐销声匿迹……

相隔7年，《梦模》FANS又看到了新的希望！2005年9月29日，我们将在家用机上重新看到《梦模》的身影。这就是之前从未移植过其他平台的《梦模III》！移植平台是PS2，而移植大权则交给了Taito。PS2版的《梦模II》将保持原作的精美画面以及3D战斗场景，并且在此基础上进行一些强化，使其更加完美。比如消除了一些原SS版画面上的锯齿等。原有的系统比如转职系统、自由选择职业系统、多结局分支系统以及自由选择女主人公系统等都会完全保留。另外，PS2版还加入了"自动剧情播放"的新系统，玩家可以在该系统中观看已经发生过的剧情动画。而每完成一个剧本，玩家就可以在相应的模式中看到更多的角色设定画。本作担任角色设计的还是大家熟悉的漆原智志，PS2版中还追加收录了更多的漆原智志原画。

[文：邪魔天使]


▲半即时的战斗系统在当时受到了很多非议。


▲PS2版的战斗画面马赛克比SS版少了不少。


▲漆原智志的华丽画风在本作中发挥到极致，当人们谈论到《梦模III》时，恐怕首先想起的，就是这些令人难忘的精美人设。


▲《梦幻模拟战III》插画，主体是性格各异的女主人公们。

PSP 自由狂奔 SPG

自由自在，飞跃人生！

Eidos将在PSP上发售该平台的第一款自由度超高的"双F"游戏。"双F"指的是"Feel & Free"，也就意味着玩家将在《自由狂奔》中感受到什么叫无拘无束、自由自在的奔跑。现代城市宛如一座钢筋铁骨的水泥森林，冰冷而又压抑。你每天的生活是否就像是一只笼中困兽一样在水泥森林中兜兜转转？有没有想过自己能够飞跃这座城市，跑进大自然的怀抱呢？虽然这样的理想在现实生活中会显得很奢侈，但是我们还有自己的娱乐天地——游戏。这款《自由狂奔》绝对能够实现你挣脱牢笼的自由梦想，在水泥森林里做只无拘无束的小鸟。在游戏中，玩家可以在城市中的任何一条街道、任何一栋楼房、任何时间和任何地点自由狂奔，不受任何限制。 [文：阿迪]


▲其实总是循规蹈矩的人生是挺没趣的，偶尔让自己在午夜的都市里放纵一回吧。


▲星爷说："只要有心，人人都是蜘蛛侠。"

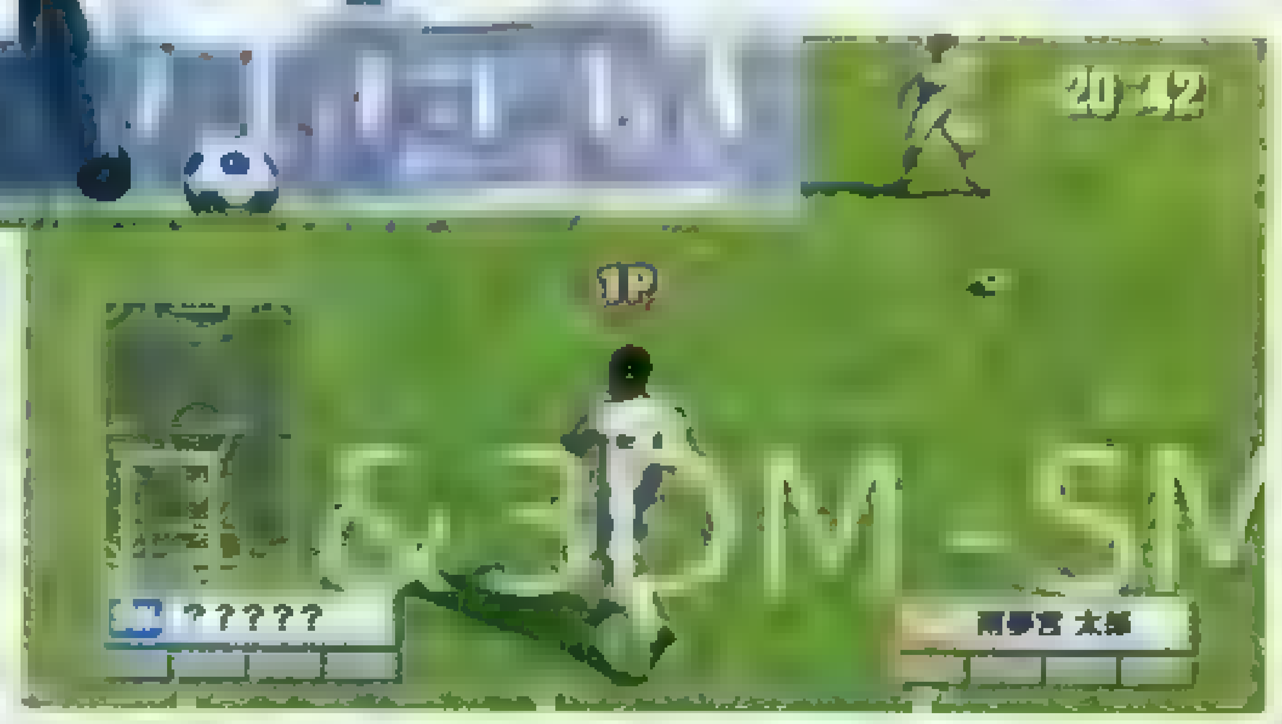

▲其实这游戏画面真的很美。

X360 我爱足球 SPG

在X360享受360度足球空间！

在Xbox峰会2005中披露的《我爱足球》是Namco将在明年的德国世界杯期间为广大球迷玩家所奉献的一款次世代足球游戏！足球是一项集体运动，每一位球员在这个集体里都扮演着不同的角色。本次新作的一大重点将是利用次世代主机X360的强大图像机能，采用"选手主观视角"为每一位玩家模拟出亲身上场踢球时，作为11人中一分子的独特游戏方式。提起"选手主观视角"，就让人想起Namco在1998年11月26日推出的超越传统的足球游戏"《超级自由人》系列"。两者可谓一脉传承！其实除了Konami外，Namco同样也是非常关注足球游戏的日本厂商，他们除了推出过"《超级自由人》系列"，还在去年于PS2上发售了《足球王国 实验版》，甚至在街机领域也制作过体感足球游戏《World Kicks》。 [文：阿迪]


◀《我爱足球》的插画，这种独特的角度蕴意着本作是一款角度独特的足球游戏。而充满临场感的画面也表示本作将带给玩家不一般的参与感。南梦宫在足球游戏方面的开拓精神值得赞许。



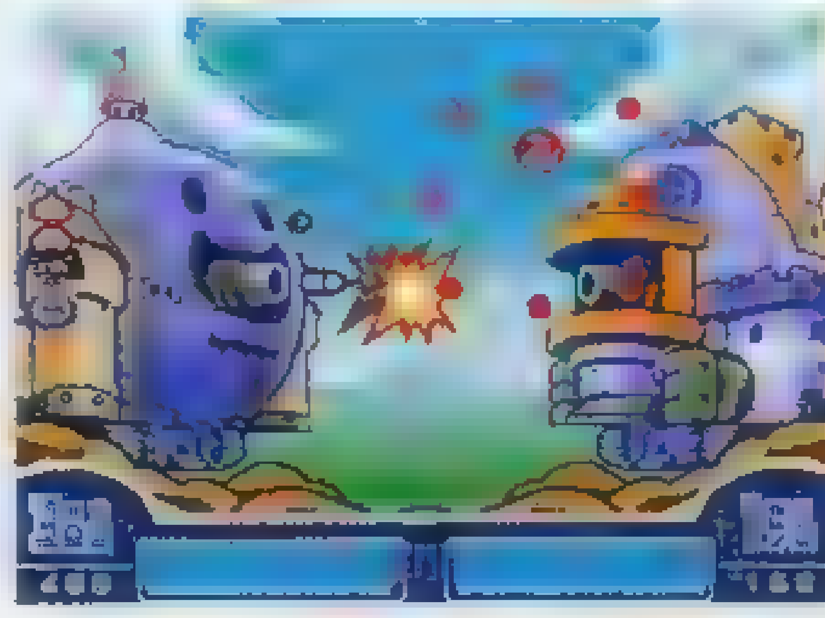
▶注意看这幅游戏画面上的球员名称——南梦宫太郎选手。南梦宫还是蛮会恶搞的。画面中对于草地的表现似乎应用了独特的引擎技术。

NDS 史莱姆总动员 2 大战车与尾巴团 A · RPG

我史莱姆的征途是星辰大海！

"《勇者斗恶龙》系列"的人气角色史莱姆自从在《史莱姆总动员》翻身做了主角之后，现在居然一发而不可收，又将在《史莱姆总动员2》继续对付尾巴团的冒险历程。本作的操作系统延续系列一贯轻松风格，同时增加了一些新要素。从目前公开的资料看，这次的史莱姆不再是孤军奋战，前作的配角也会参与到战斗中对付万恶的尾巴团，不过配角们都由电脑控制，会根据战斗状况作出自己的反应和行动！副标题里提到的"大战车"也是本作的新要素，游戏里把"大战车"叫做"勇车"（日语发音同勇者），这是一个大型的集团兵器，类似动画里的机器人。玩家可以通过在冒险旅程中收集的素材来建造勇车。看来这次史莱姆的冒险旅途将更加丰富多彩！喜欢可爱的史莱姆的玩家可不要错过哦。 [文 SOUL]


▲可爱的史莱姆这次是第一次当主角了。

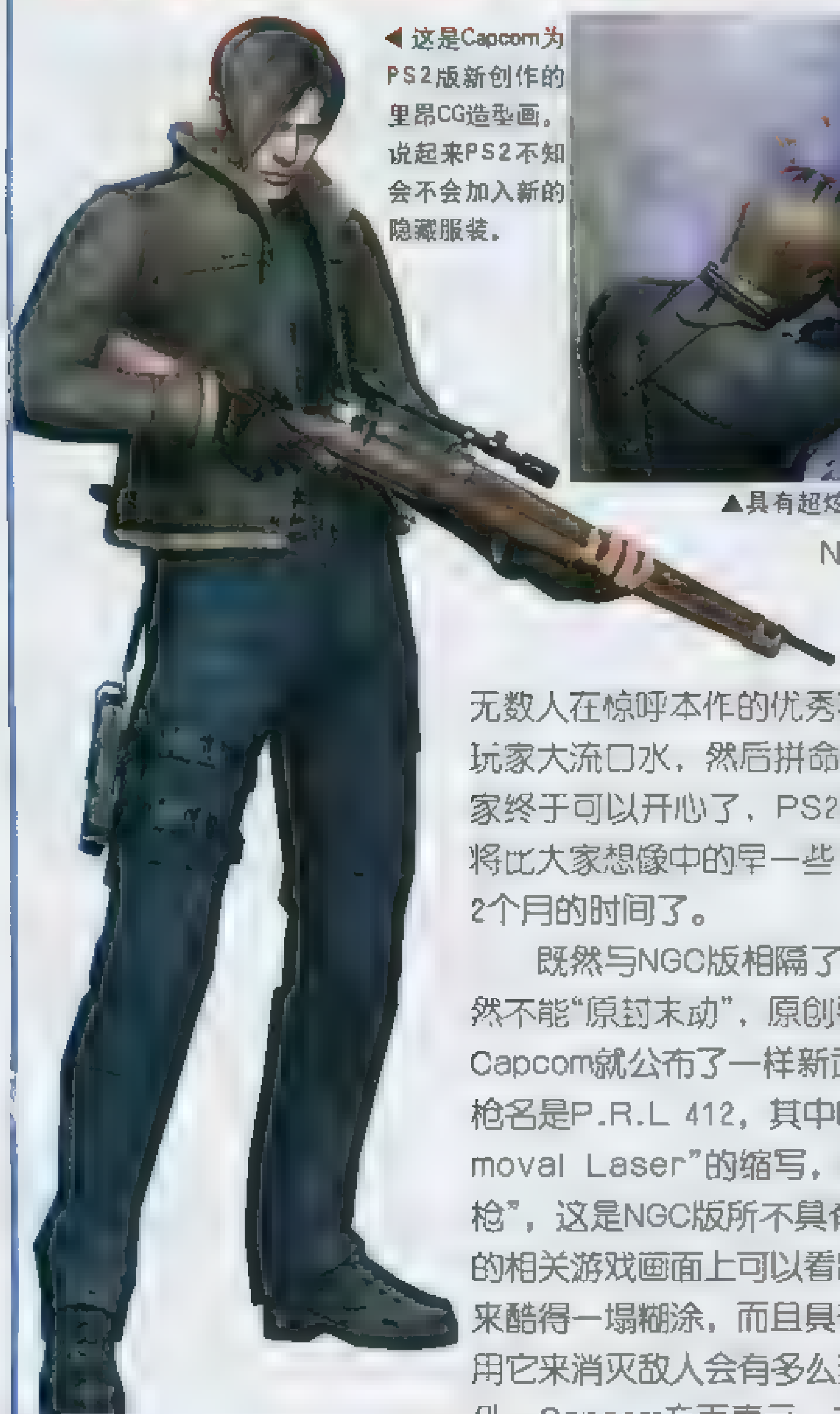




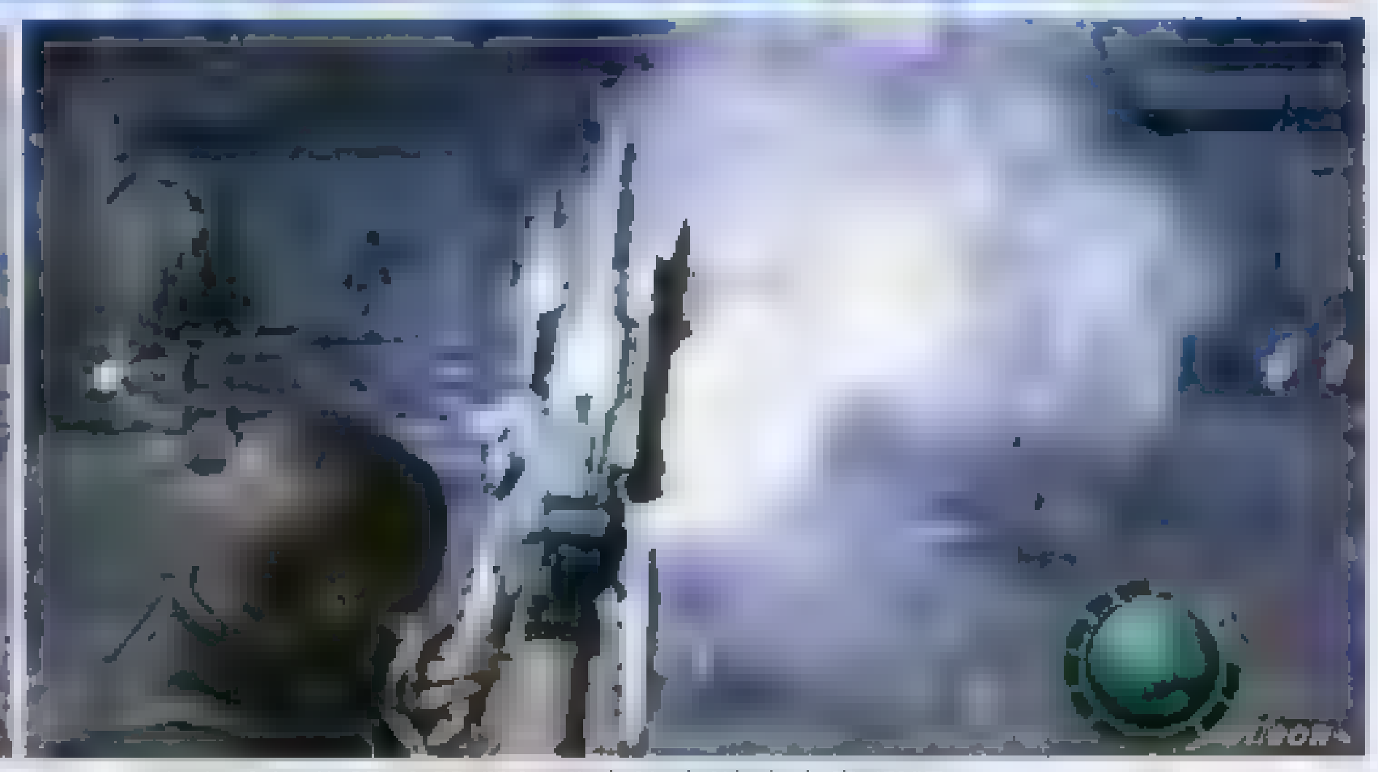
发售日公布！全新武器公开！

PS2 生化危机 4 ACT

美版 2005年10月25日


◀这是Capcom为PS2版新创作的里昂CG造型画。说起来PS2不知会不会加入新的隐藏服装。


▲具有超炫效果的镭射枪，真是威力与美形并重啊。

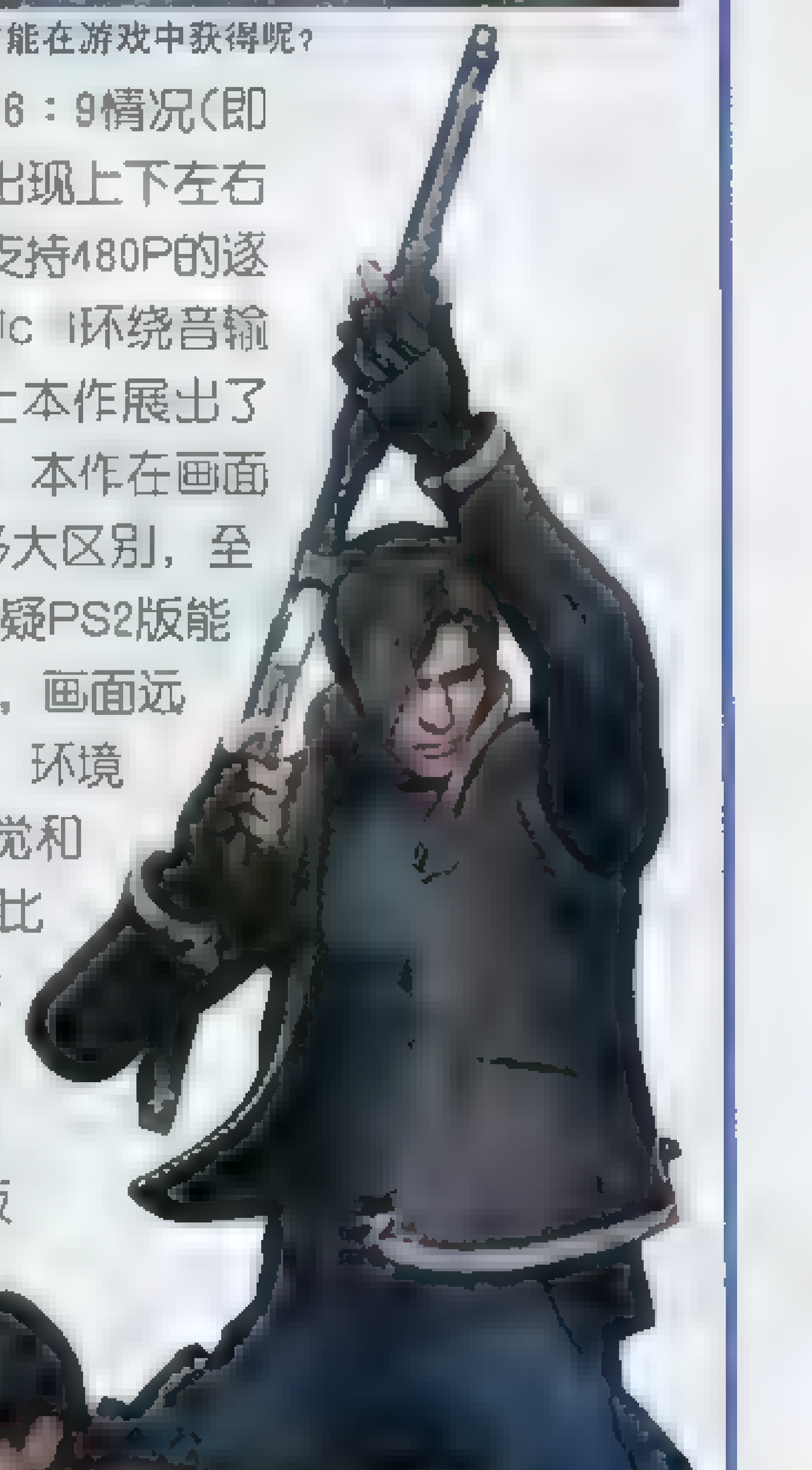

▲究竟这把超强武器要怎样才能在游戏中获得呢？

NGC版《生化危机4》自今年1月11日在美国率先登陆以后，就好评不断，无数人在惊呼本作的优秀程度，弄得只拥有PS2的玩家大流口水，然后拼命期待PS2版。现在PS2玩家终于可以开心了，PS2版《生化危机4》的发售日将比大家想像中的早一些 10月25日！只差不到2个月的时间了。

既然与NGC版相隔了9个月，那么这次移植自然不能"原封未动"，原创要素是肯定要有的，目前Capcom就公布了一样新武器——镭射枪！具体的枪名是P.R.L 412，其中P.R.L为"Parasite Removal Laser"的缩写，意思是"寄生虫铲除镭射枪"，这是NGC版所不具有的新枪。从目前所公布的相关游戏画面上可以看出，这把镭射枪不但打起来酷得一塌糊涂，而且具有惊人的威力，可以想像用它来消灭敌人会有多么爽快。除了添加新武器以外，Capcom方面表示，本作的游戏画面将是真正的16：9比例，不会出现原NGC版的伪16：9情况（即在16：9的电视上无法全屏显示，反而出现上下左右4条黑边）。此外，PS2版生化危机同样支持480P的逐行高清输出，而且对应Dolby Pro Logic Ⅱ环绕音输出。德国刚刚结束的GC2005游戏展上本作展出了PS2版试玩版，从玩家试玩的情况来看，本作在画面上和NGC版非常接近，基本看不出有多大区别，至少表面上是看不出来了，虽然很多人怀疑PS2版能否完好移植本作，但从试玩版可以看出，画面远比想像中的要好，而其他无论是敌人AI、环境的互动感以及武器的射击感等，都感觉和NGC版是一样的。当然也有区别之处，比如当变异的敌人被击毙时，他们在地上不像NGC版那样像被酸融化一样地消失掉，而是——继续躺在地上……这不是增加运算的负担吗？也许这只是试玩版的缘故。 [文：SOUL]




▶新武器名为P R L 412 名字和寄生虫有关 看来武器是和剧情有关联的。




▲▶不管怎样，对于Capcom来说这是一款至关重要的作品，其地位甚至不亚于NGC版原作。想当年DC版《生化危机 代号：维罗尼卡》在相隔1年多移植PS2时，在PS2上可是取得了全球132万套的惊人销量啊！因此Capcom一定会下大苦功移植好本作的，大家放心好了。



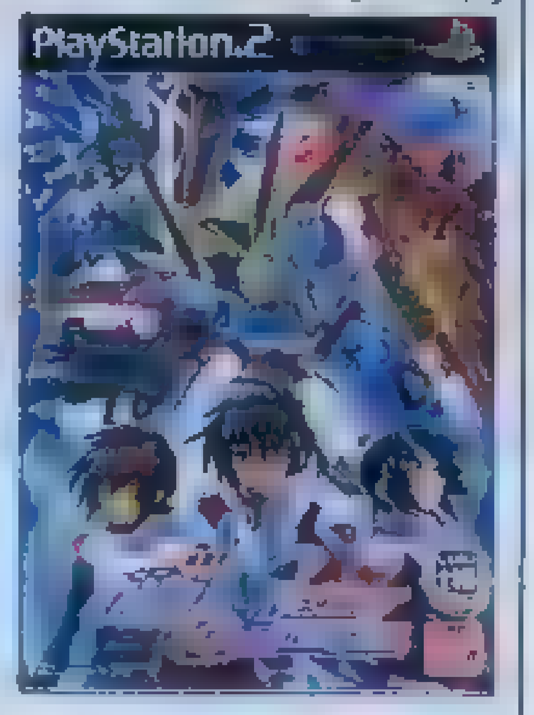
&3DM

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

机动战士高达SEED DESTINY GENERATION OF C.E. 08.25

推荐度 B | PS2 | ◆Bandai | ◆6800日元
S·RPG | ◆无对应周边 | 全年龄玩家对应

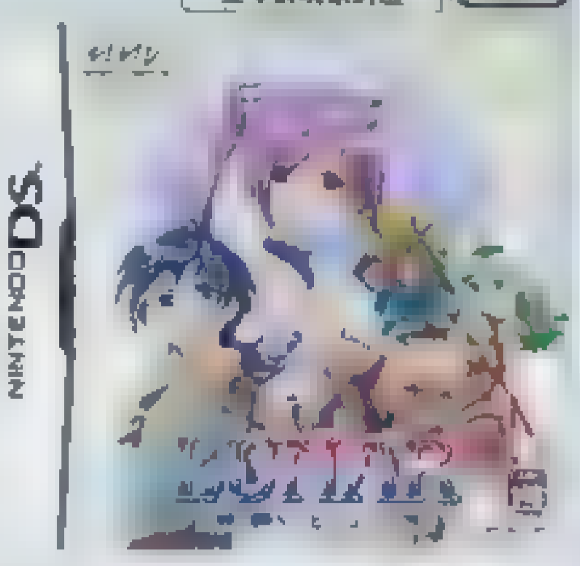


本作是《机动战士高达S E E D DESTINY》的首款PS2作品，同时也是前"《G世纪》系列"的最新作。本作的画面首次以卡通渲染的形式制作，所有的MS均以真实比例登场。以前《G世纪》中备受好评的支援攻击、复数攻击以及地图武器攻击等系统均被一一保留下来。最令人兴奋的，是除了《DESTINY》外，本作还收录了《SEED》、外传《ASTRAY》以及《SEED MSV》等多部作品的故事和关卡，没有看过外传原著的玩家们，通过本作也会对那些未知的故事有所了解。



露娜 创世纪 08.25

推荐度 C | NDS | ◆MMV | ◆4800日元
RPG | ◆无对应周边 | 全年龄玩家对应



相隔了11年之后，在MD-CD以及SS时代广受好评，被誉为"感动了100万人的RPG"的"《露娜》系列"终于又在NDS上推出了续作。本作的世界观与前两作一脉相传，故事则发生在初代的1000年前，而女神阿露蒂娜、龙骑士、4条巨龙等诸多熟悉的名字也再度出现在了FANS的面前。由于是发售在NDS上，因此本作也应用了触控笔以及上下屏的独特能力。不过游戏的战斗系统非常特别，可以分别获得道具或经验值的两种战斗模式有利有弊，玩惯时下流行RPG的玩家可能不太适应。

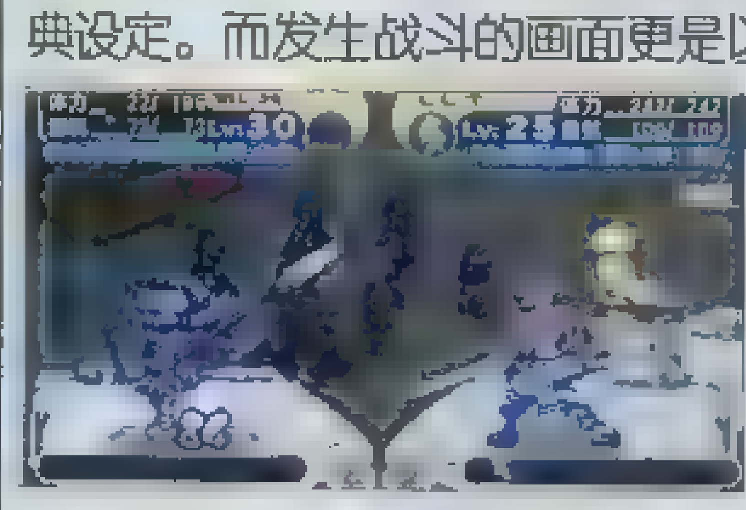


十二勇士 战国封神传 08.25

推荐度 B | PSP | ◆Konami | ◆4800日元
S·RPG | ◆无对应周边 | 全年龄玩家对应



S·RPG类作品除了拥有耐玩度比较高的优点外，系统的丰富度也是其中一个吸引玩家要求的要素。但由于厂商的制作者想法日新月异，现在有一套比较传统的系统的作品已经十分罕见。这款即将在PSP上推出的《十二勇士》就是这样一款作品。除了沿用传统的斜45度角3D地图作为战斗场地的基本要素外，游戏中的各种系统也承袭了大量的经典设定。而发生战斗的画面更是以2D的形式进行，保证了角色的动作丰富度。游戏的剧情和角色设定都分别请来著名的作家和画家制作，定能让玩家大呼过瘾。



发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为2005年8月25日~2005年11月21日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2005年8月20日中国银行人民币外汇牌价基准价(仅供参考)

100美元	810.07元人民币
100日元	7.35元人民币
100欧元	993.41元人民币
100港币	104.21元人民币

短信不好看，要看彩信？

加入"UCG彩信碟报"，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考，了解第一手的游戏购买信息。(包月10元)

加入方法

编辑短信 DB
发送到 8002288

◆目前暂时仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
8月					
25日	COWBOY BEBOP 追忆的夜曲	カウボーイビバップ 追忆の夜曲	[illegible]	ACT	6800日元
25日	神话传说	テイルズ オブ レジェンディア	Namco	[illegible]	6800日元
25日	机动战士高达SEED DESTINY GENERATION OF C.E.	机动战士ガンダム SEED DESTINY GENERATION OF C.E.	Bandai	S·RPG	6800日元
9月					
1日	孤岛惊魂 本能	Far Cry Instincts	Ubisoft	FPS	49.99美元
1日	美少女梦工厂4	プリンセスメーカー4	GeneX	SLG	6800日元
6日	凡人物语	Radiata Stories	Square Enix	RPG	49.99美元
6日	人见人爱！块魂	We Love Katamari	Namco	ACT	49.99美元
8日	海贼王大乱斗	Fighting For ONE PIECE	Bandai	FTG	6800日元
8日	东京巴士导游2	东京バス案内 2	Success	SLG	5800日元
13日	火爆狂飙：复仇	Burnout Revenge	EA Games	RAC	49.99美元
13日	疤面煞星	Scarface: The World Is Yours	VU Games	ACT	49.99美元
15日	摩托GP4	MotoGP4	Namco	RAC	6800日元
15日	真·三国无双 4 猛将传	真·三国无双 4 猛将传	Koei	ACT	4280日元
22日	幻梦狂想曲	ラプソディア	Konami	S·RPG	6980日元
22日	F1赛车2005	Formula One 2005	SCE	RAC	售价未定
22日	雷电III	雷电III	Taito	STG	5800日元
27日	狙击精英	Sniper Elite	Namco	ACT	49.99美元
29日	梦幻模拟战III	ラングリッサー III	Taito	S·RPG	5800日元
10月					
5日	浪漫沙加	Romancing SaGa	Square Enix	RPG	49.99美元
6日	龙珠Z 电光石火！	ドラゴンボールZ Sparking!	Bandai	ACT	6800日元
11日	海豹突击队3	SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	SCEA	ACT	49.99美元
13日	代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者	コードエイジコマンダーズ継ぐ者と継がれる者	Square Enix	RPG	6980日元
20日	火爆狂飙：复仇	バーンアウト リベンジ	EA Games	RAC	5800日元
25日	灵魂能力III	Soul Calibur III	Namco	FTG	49.99美元
25日	生化危机4	Resident Evil 4	Capcom	AVG	49.99美元
27日	SEGA AGES 2500系列 Vol 20 太空哈利II	SEGA AGES 2500シリーズ Vol 20 スペースハリアー II スペースハリアーコンプリートコレクション	SEGA	STG	2500日元
27日	义经英雄传 修罗	义经英雄传 修罗	From Software	ACT	4800日元
27日	旺达与巨像	ワンダと巨像	SCE	ACT	售价未定
未定	神奇大陆 战斗革命 重生版	ウルトラマン Fighting Evolution Rebirth	Banpresto	ACT	6800日元
11月					
1日	007：来自俄罗斯的爱情	007: From Russia With Love	EA Games	ACT	49.99美元
1日	使命召唤2：红一纵队	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	FPS	49.99美元
1日	极品飞车：头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49.99美元
1日	星球大战 战斗前线II	Star Wars: Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49.99美元
5日	勇者斗恶龙VIII	Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King	Square Enix	RPG	49.99美元
8日	荒野神枪	Gun	Activision	ACT	49.99美元
8日	模拟人生2	The Sims 2	EA Games	SLG	49.99美元
14日	潜龙谍影3 生存	Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	ACT	49.99美元
14日	最终幻想VII：地狱犬的挽歌	Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	ACT	49.99美元
14日	24：The Game	24: The Game	2K Games	ACT	49.99美元
14日	波斯王子3(暂名)	Prince of Persia 3(Working Title)	Ubisoft	ACT	49.99美元
14日	新鬼武者 幻梦之晓	Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	ACT	49.99美元
14日	FIFA 06	FIFA 06	EA Sports	SPG	49.99美元
14日	And 1街头篮球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	49.99美元
14日	绝对镇压：复仇之拳	Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	FTG	49.99美元
14日	恶魔城：暗黑的诅咒	Castlevania: Curse of Darkness	Konami	A·RPG	49.99美元
14日	快打旋风：适者生存	Final Fight: Streetwise	Capcom	ACT	49.99美元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
13日	马里奥网球ADVANCE	[illegible]	[illegible]	SPG	[illegible]
13日	任天堂解谜合集	[illegible]	[illegible]	ETC	[illegible]
15日	超级机器人大战J	[illegible]	[illegible]	S·RPG	[illegible]
27日	开拓者物语	[illegible]	MMV	A·RPG	4800日元

©1992 GAME ARTS ©2005 GAME ARTS Japan Art Media/Marvelous Interactive Inc.©2005 KONAMI

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
8月					
25日	泰格·伍兹 PGA TOUR	タイガー·ウッズ PGA TOUR	EA	SPG	4800日元
25日	龙战士III	ブレス オブ ファイアIII	Capcom	RPG	4800日元
25日	十二勇士 战国封神传	Twelve 战国封神传	Konami	S·RPG	4980日元
9月					
1日	死神BLEACH 灵魂升温2	BLEACH ヒート·ザ·ソウル2	SCEJ	FTG	4800日元
1日	横行霸道：自由城故事	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games	ACT	39.99美元
1日	信长的野望·天翔记	信长の野望·天翔记	Koei	SLG	4800日元
8日	洛克人DASH2 伟大遗产	ロックマン DASH2 大なる遺産	Capcom	A·RPG	3800日元
13日	火爆狂飙：传奇	Burnout Legends	EA Games	RAC	39.99美元
13日	最终幻想VII：再临之子	Final Fantasy VII: Advent Children	Square Enix	ETC	39.99美元
13日	恶魔先生 复活	MediEvil Resurrection	SCEE	ACT	39 99美元
15日	攻壳机动队 S·A·C 猎人领域	攻壳机动队 S·A·C 狩人の领域	SCEJ	ACT	4800日元
15日	世界足球 胜利十一人 9 无处不在	WORLD SOCCER Winning Eleven9 Ubiquitous Evolution	Konami	SPG	4980日元
22日	F1赛车2005 便携版	フォーミュラワン2005 ポータブル	SCEJ	RAC	售价未定
22日	高达 战术对决	ガンダム バトル タクティクス	Bandai	ACT	4800日元
29日	电车GO! 口袋版 山手线篇	电车でGO! ポケット 山手线编	Taito	SLG	3800日元
29日	NBA街头篮球 一决胜负	NBA ストリート ショウダウン	EA Sports	SPG	4800日元
10月					
4日	VR网球：世界之旅	Virtua Tennis World Tour	SEGA	SPG	39 99美元
11月					
1日	星球大战 战斗前线II	Star Wars, Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49 99美元
14日	古惑狼，团队竞速	Crash Tag Team Racing	VU Games	RAC	39 99美元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
19日	超级大战争	Battalion Wars	Nintendo	ACT	49 99美元
29日	红侠乔伊 乱斗嘉年华	[illegible]	Capcom	ACT	5800日元
11月					
1日	007：来自俄罗斯的爱情	007: From Russia With Love	EA Games	ACT	49 99美元
1日	使命召唤2：红一纵队	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	FPS	49 99美元
1日	极品飞车：头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49 99美元
1日	星球大战：战斗前线II	Star Wars Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49 99美元
8日	模拟人生2	The Sims 2	EA Games	SLG	49 99美元
16日	超级马里奥足球	Super Mario Strikers	Nintendo	SPG	49 99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
25日	恶魔城Dracula 苍月十字架	悪魔城ドラキュラ 苍月の十字架	Konami	A·RPG	4980日元
25日	孤岛幸存者 迷失蔚蓝	サバイバル·キッズ Lost in Blue	Konami	AVG	4800日元
25日	泡泡龙DS	パズルボブルDS	Taito	PUZ	4800日元
25日	露娜 创世纪	LUNAR ジェネシス	MMV	RPG	4800日元
8日	挖地先生DS	DIG DUG: DIGGING STRIKE	Namco	ACT	4800日元
15日	逆转裁判 新生的逆转	逆转裁判 ある逆转	Capcom	AVG	4800日元
15日	鸡蛋仔的小小小卖店	たまごっちのプチプチおみせっち	Bandai	ETC	4800日元
29日	三国志DS	三国志DS	Koei	SLG	4800日元
29日	触摸游戏大合集	タッチゲーム パーティー	Taito	ETC	4800日元
21日	马里奥与路易RPG 2	Mario & Luigi 2	Nintendo	RPG	34 99美元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
25日	真·三国无双4	真·三国无双4	Koei	ACT	6980日元
25日	格斗之王2003	ザ キング オブ ファイターズ2003	SNK Playmore	FTG	4800日元
1日	火爆狂飙：复仇	Burnout Revenge	EA Games	RAC	49.99美元
1日	孤岛惊魂：本能	Far Cry Instincts	Ubisoft	FPS	49 99美元
13日	疤面煞星	Scarface: The World Is Yours	VU Games	ACT	49 99美元
13日	真·三国无双4	Dynasty Warriors 5	Koei	ACT	49 99美元
18日	致命格斗：少林和尚	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	FTG	49.99美元
27日	狙击精英	Sniper Elite	Namco	ACT	49 99美元
29日	忍者龙剑传 黑之章	NINJA GAIDEN Black	Tecmo	ACT	4800日元
15日	侍魂 零	Samurai Shodown V	SNK Playmore	FTG	49 99美元
27日	TECMO经典街机合集	TECMO CLASSIC ARCADE	Tecmo	ETC	3800日元
1日	007：来自俄罗斯的爱情	007: From Russia With Love	EA Games	ACT	49 99美元
1日	使命召唤2：红一纵队	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	FPS	49 99美元
1日	极品飞车：头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49 99美元
1日	星球大战：战斗前线II	Star Wars, Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49 99美元
8日	模拟人生2	The Sims 2	EA Games	SLG	49.99美元
14日	快打旋风：逃者生存	Final Fight: Streetwise	Capcom	ACT	49 99美元
15日	金刚	King Kong	Ubisoft	ACT	49.99美元

恶魔城Dracula 苍月十字架 08. 25

推荐度 A | NDS | ◆Konami | ◆4980日元 | A·RPG | ◆无对应周边 | CERO 12 12岁以上玩家对应



《月下》风格的《恶魔城》在国内的人气格外高，虽然说本作的平台是NDS，不过想必也挡不住大家购买的热情。本作在剧情上紧接GBA版的《晓月圆舞曲》，在系统上也可以说是一脉相承的。《晓月》中颇受好评的战魂不仅得到了保留，并且有了更加有趣的进化。NDS的独特功能给了游戏更大的开拓空间，下屏幕的触



摸功能在游戏中利用得比较充分。机能的提升让游戏的画面音效在GBA的基础上全面提升了一个档次，虽然这一次动画风格的人设不太美观，但是并不影响游戏本身的素质。

神话传说 08. 25

推荐度 A | PS2 | ◆Namco | ◆6800日元 | RPG | ◆无对应周边 | CERO 全年龄 全年龄玩家对应



“《传说》系列”最新作《神话传说》将于本月月底推出，该作是在《仙乐传说》后又一款全3D的作品。战斗系统采用的是系列传统的单线式战斗，解谜方面也有所强化。故事结构上本作进行了一次新的尝试

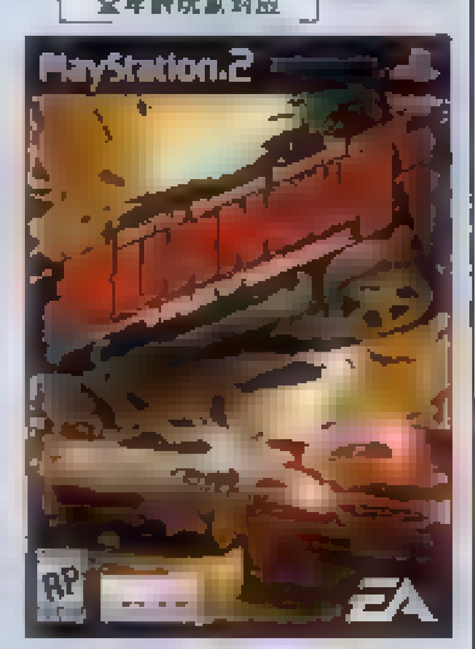
分为了主流程与角色冒险两部分，即在结束了主流程之后就会进入各个角色各自的冒险，而在角色冒险部分中遇到的人



物有可能是主流程中见不到的。据悉，主流程时间约为25小时，角色冒险的世界约为20小时，而本作的剧本也非常充实，有可能成为系列史上流程最长的《传说》。

火爆狂飙：复仇 09. 13

推荐度 A | PS2 | ◆EA Games | ◆49.99美元 | RAC | ◆另有Xbox以及X360版本 | EVERYONE E 全年龄玩家对应



有什么游戏能够让你在高速公路上无法无天、横冲直撞？有什么游戏能够让你从无边无际、绝对痛恨的超级大塞车中彻底解脱？有什么游戏能够让你撞了车后还不用赔钱？答案只有一个，就是《火爆狂飙》！本作将带给你宛如好莱坞大片般的特技撞车大场面，更多五花八门的崭新车型，而且你还可以DIY一部完全属于自己的



爱车，让你撞得更尽兴。本作的路段将真实取材于美国著名的汽车城底特律、意大利的“塞车之都”罗马，以及日本的交通大肿瘤”东京。来吧，开上你的座驾，让我们一起来个痛快！

©1986 2005 KONAMI©2005 NAMCO LTD © キャラクターデザイン／イラストレーション：中澤一登
©2005 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved

比《勇者斗恶龙VIII》的制作规模还大！

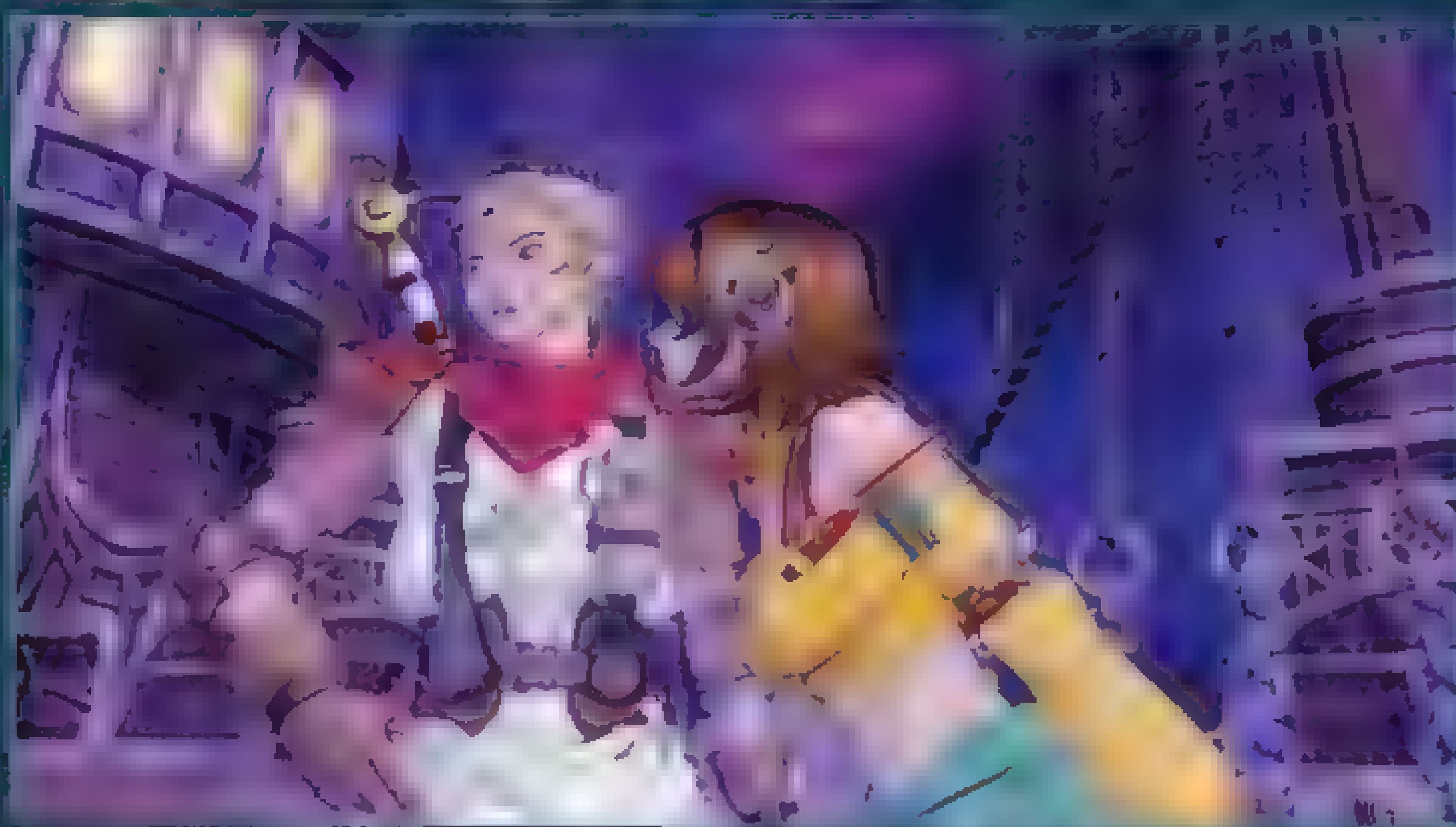
银河游侠	SCE/Level-5	RPG
PS2 Rogue Galaxy	预定2005年12月	日版
对应周边未定		

游戏Gamehalo光环

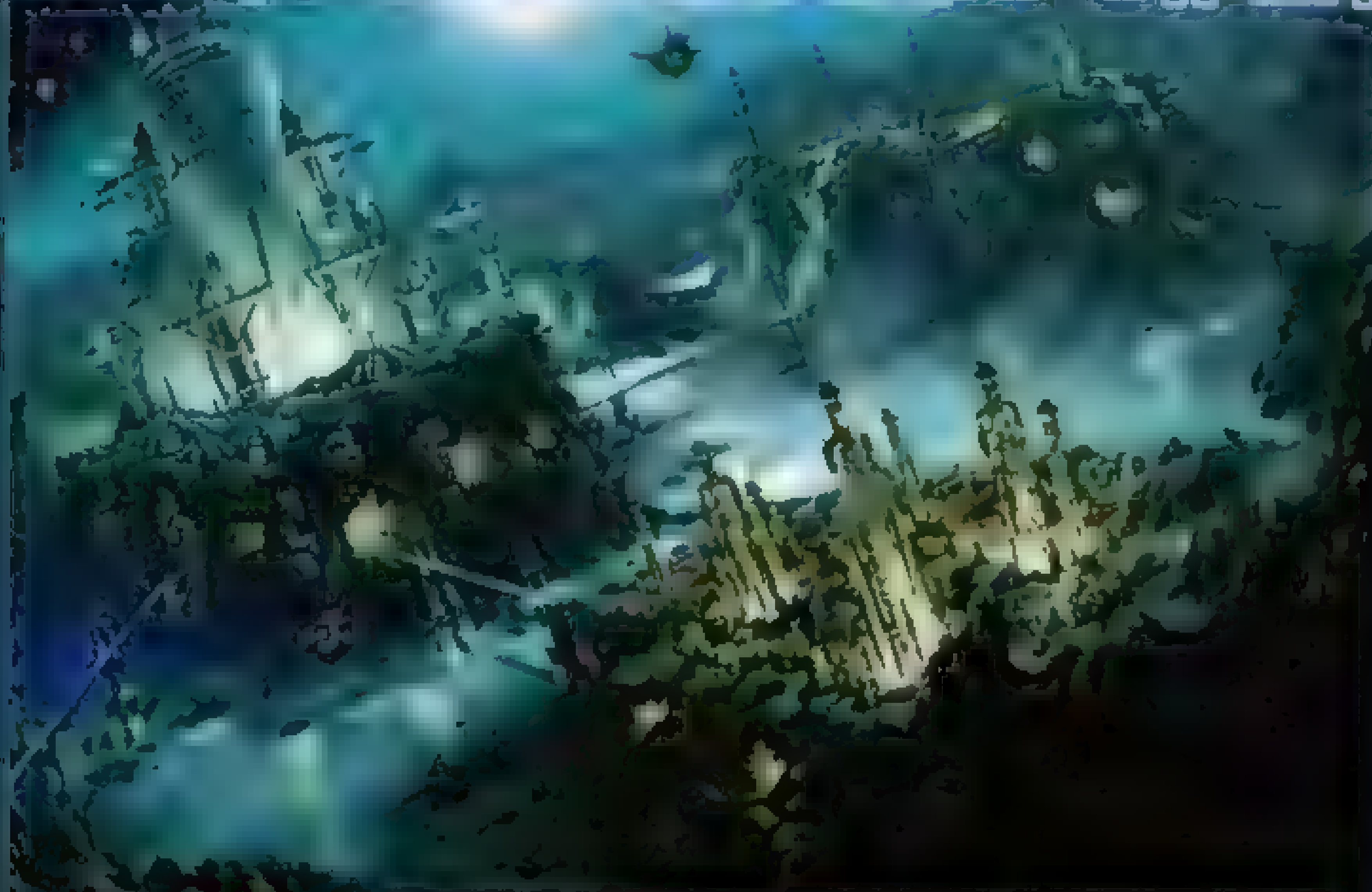


文 SOUL

7月21日的2005年PS会议上，索尼开始展示今年夏季商战期及冬季商战期的PS2作品。就在所有作品都以几秒钟的形式一闪而过的时候，惟独有一款作品在现场展示了整整7分多钟的影像，这，就是2005年PS2平台上最大型的RPG作品——《银河游侠》！游戏的总制作人日野晃博更在会上表示，本作的制作规模比《勇者斗恶龙VIII》还要大！



2005年PS2平台最大型RPG作品！


■本作的游戏设定插画之一，看来描绘的是一个科技相当发达的星球。

在宇宙中探险，这是多少人的美妙梦想，而许多科幻小说、科幻电影都很好地满足了人们的这个梦想。擅长进行大制作的美国好莱坞更是凭科幻片横行全球，其中《星战》就是其代表作之一。那么游戏界有没有什么科幻RPG作品可以称之为RPG中的《星战》呢？《梦幻之星》系列？《星之海洋》系列？《异度》系列？这些作品都是以银河或是宇宙为大背景的，但很显然，各系列作品的注重点不同，这些作品在表现宇宙的广袤和多彩上，还谈不上"《星战》级别"这样的形容词。那么《银河游侠》呢？游戏尚未发售，我们也不敢下定论，但从目前公布的资料来看，《银河游侠》似乎具有一部分这样的素质——游戏的世界观很具有《星战》那种感觉！至少从目前所公布的预告影片的画面上看，本作很多设定和《星战》如出一辙，是巧合，还是为了吸引《星战》迷而有意为之？（请见下图）

这是个什么样的银河？

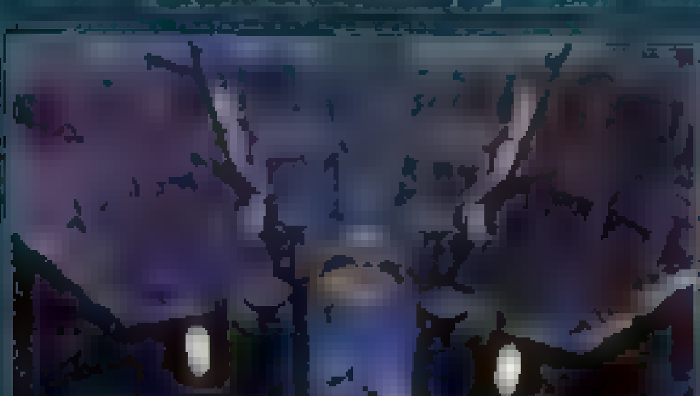
在行星之间航行，魔法，外星人……这就是《银河游侠》的世界观构在，科幻与幻想相结合。这个银河中，有着许多不同的星球，每个星球都为了自己的权益和领土范围而争吵不休，甚至不断爆发战争，于是暗中活跃的银河武器商人纷纷大发战争财。在这个纷乱的银河中，有这么一股不属于任何势力范围的群体，他们就是以探索财宝而在银河中自由来往的——宇宙海盗。我们的故事，就发生在这群自由的宇宙海盗当中。故事的关键就是被之为"砂漠之爪"的人物，而一位名为多尔耿奥的著名宇宙海盗在苦心搜索"砂漠之爪"的过程中，碰到了因为误会而被称之为"砂漠之爪"的人，他就是本作游戏的主人公杰斯塔·罗格——那么多尔耿奥为什么要找"砂漠之爪"？真的"砂漠之爪"究竟在哪里？杰斯塔今后的命运如何？故事就这样开始了。

■早在2003年，Level-5就公布了这幅插画。

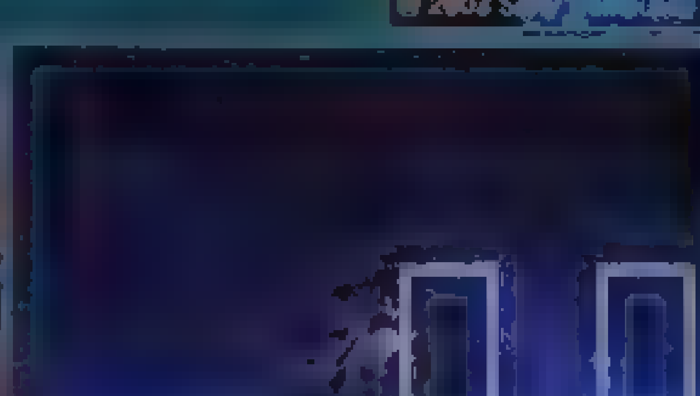


▲Level-5自《暗黑编年史》以来就以其卓越的卡通渲染技术而闻名。




▲像《星战》那样的银河大议会厅


▲像《星战》那样的丑陋异星人


▲同样有浩瀚的星空场面


▲同样有一些巨大巨兽的存在。


▲和《星战》一样都有巨型银河大都市

注：因一些交换问题，文中的部分人物译名与Gamehalo光盘影像中的字幕译名有出入，今后的译名将以本文为准。

&3DM SMV
www.plumbook.cn

充满个性的登场角色

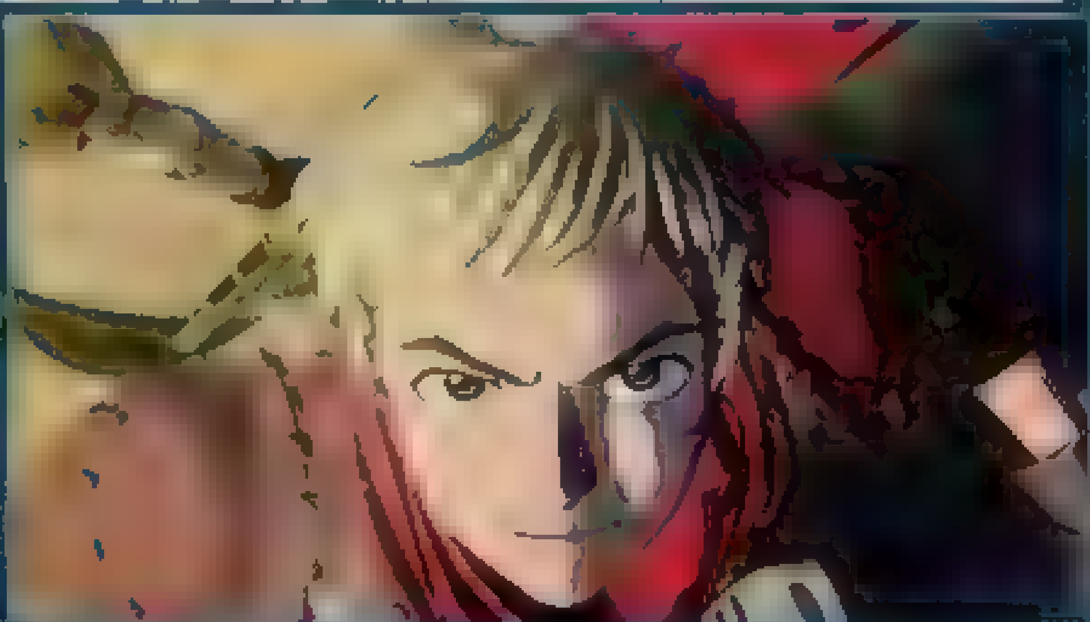
目前首批只公布了4名角色，不过据悉本作的角色数量可能会到达15人以上——那么作为一款以银河为背景的游戏，登场角色是不是也具有"银河"特色呢？关于这一点，日野晃博表示："既然是科幻题材的，当然得有外星人啦，主角的同伴们会有一半不是人哦。（笑）"呵呵，看来会有很多有个性的同伴出现啊。





男主人公 杰斯塔·罗格

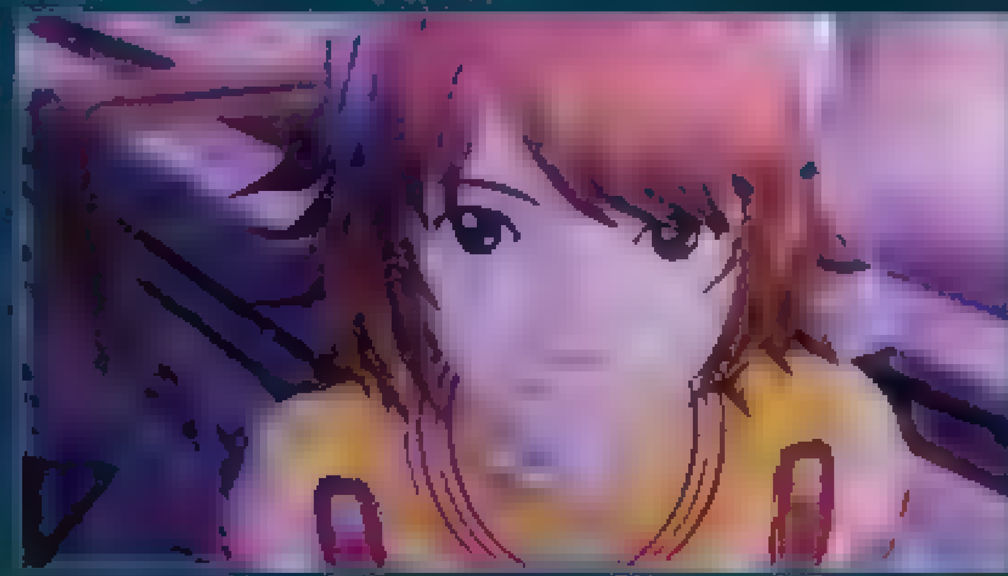
杰斯塔·罗格是本作的主人公，他在砂漠星球"罗扎星"长大，是17岁，是一位憧憬能在宇宙旅行的少年。虽然偶尔有比较冲动的表现，但骨子里，他其实还是一位非常善良的人，同时他也非常坚强，敢于面对任何艰苦环境。因为"砂漠之爪"，他和银河系的知名人物多尔耿奥相遇。这场银河大冒险也以这种意外的方式拉开了序幕。



配音　玉木宏



今年25岁的玉木宏是日本当红偶像之一，最早主要在电视及电影界活跃，但目前也是影视歌三栖，这次是初次参与游戏的制作。另外从预告片中可以听到，他的配音很具有声优的风范。





女主人公 希沙罗

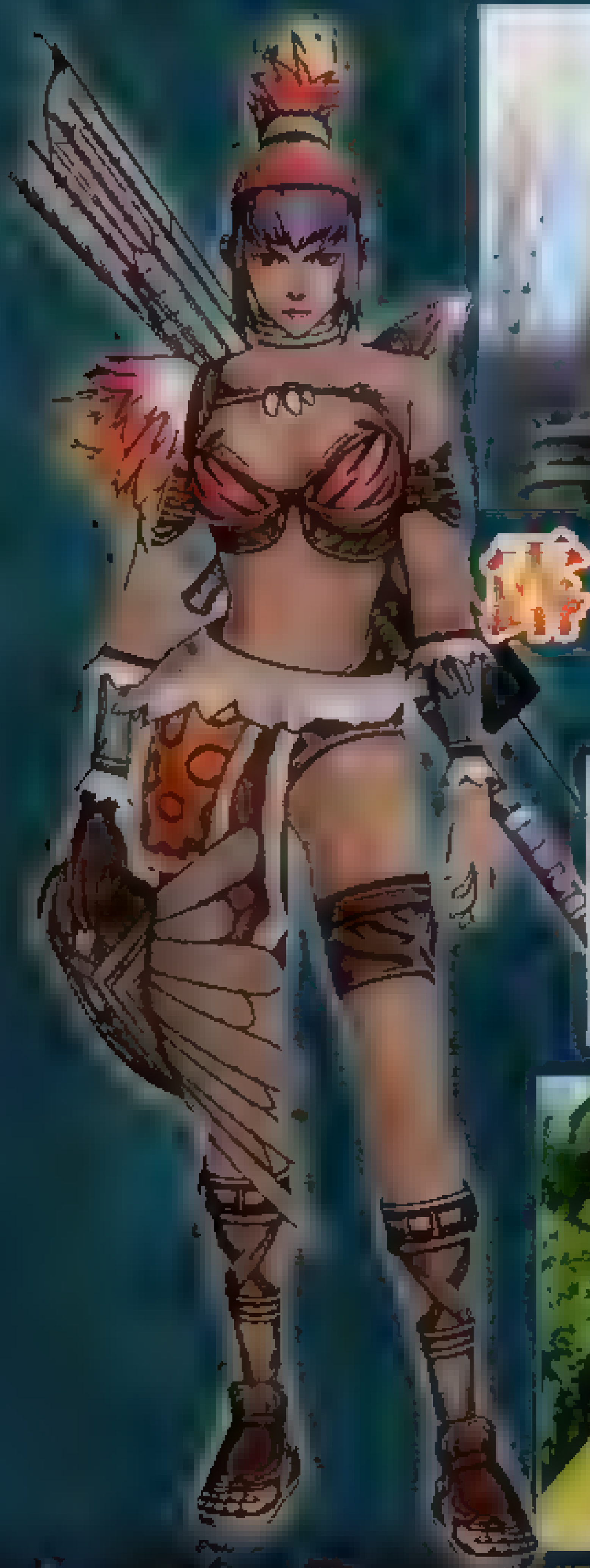
她是宇宙海盗多尔耿奥的女儿，17岁，虽然她的着装相当女性化，但其实她每天都是和一些粗犷的人住在海盗船里的，性格有一些男性化的地方。担任希沙罗配音的是日本当前的顶尖艺人上户彩，其实希沙罗的角色形象就很有上户彩的特质……

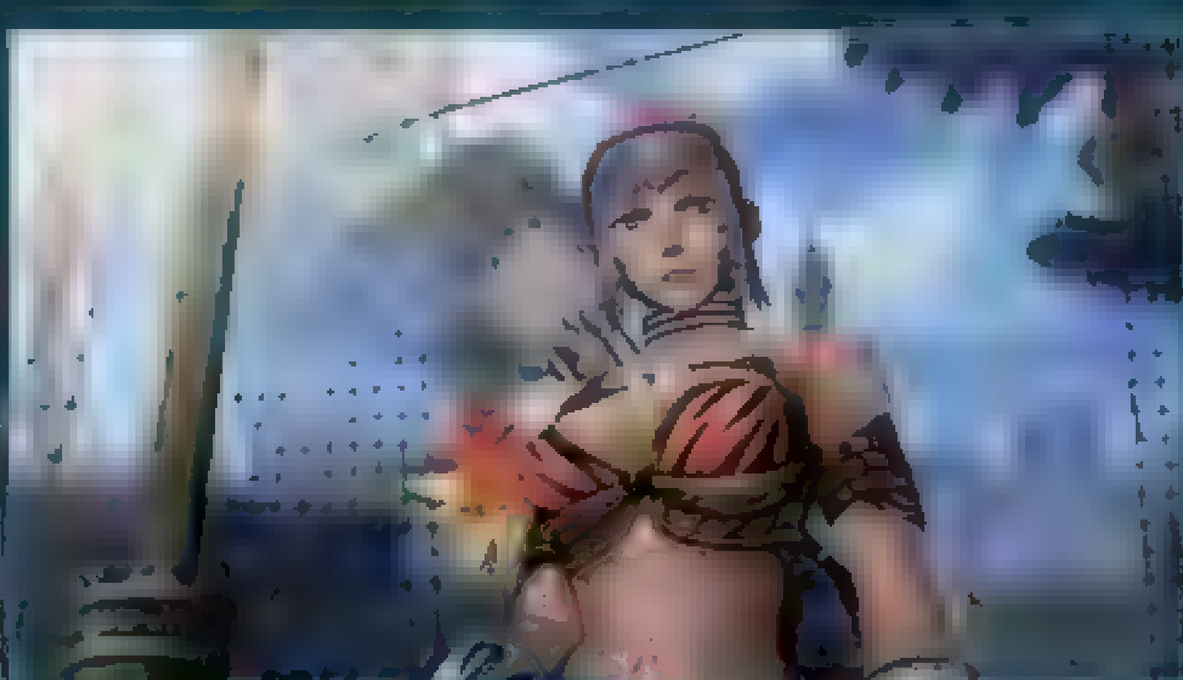


配音　上户彩



今年19岁的上户彩是当前日本最红的艺人之一，并被称之为当代的山口百惠，她除了影视歌三栖之外，还和游戏很有缘，比如之前的《三年B组金八老师》，不但出演广告，还演唱了主题歌。

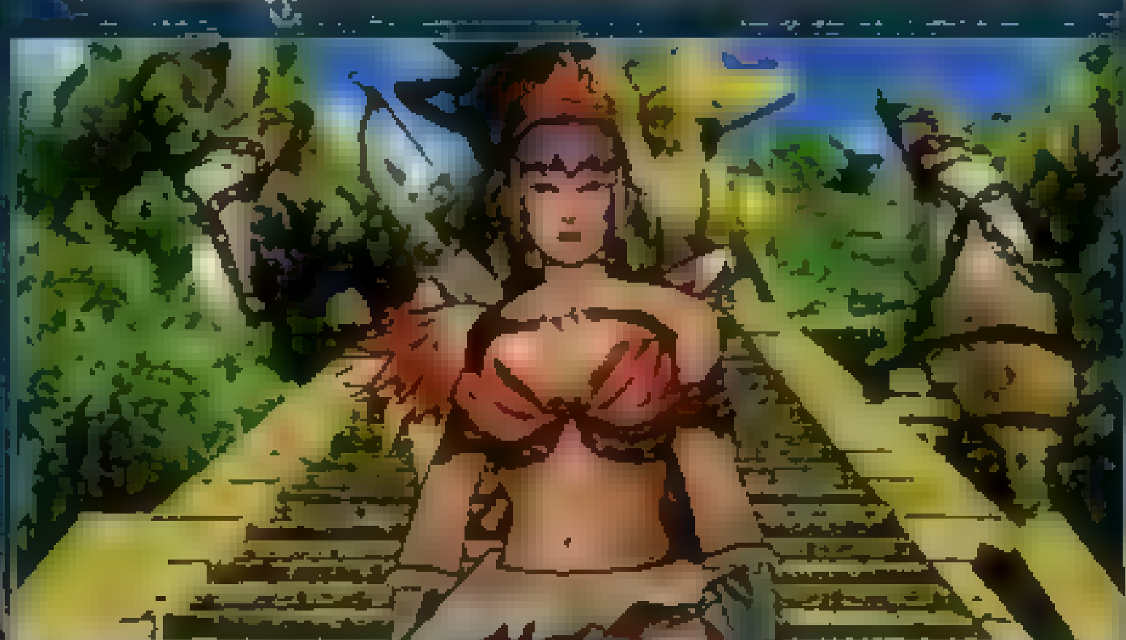




露露卡·莱扎

配音　井上喜久子

她来自丛林星球朱莱卡，朱莱卡星球有一个森林种族名为布鲁卡卡，而我们的露露卡就是一位布鲁卡卡族的女战士。对于战士这个身分，她非常看重，甚至高于一切。因为以前发生过的一件事件，她心里有一个创伤……





哲古拉姆

配音　山路和弘

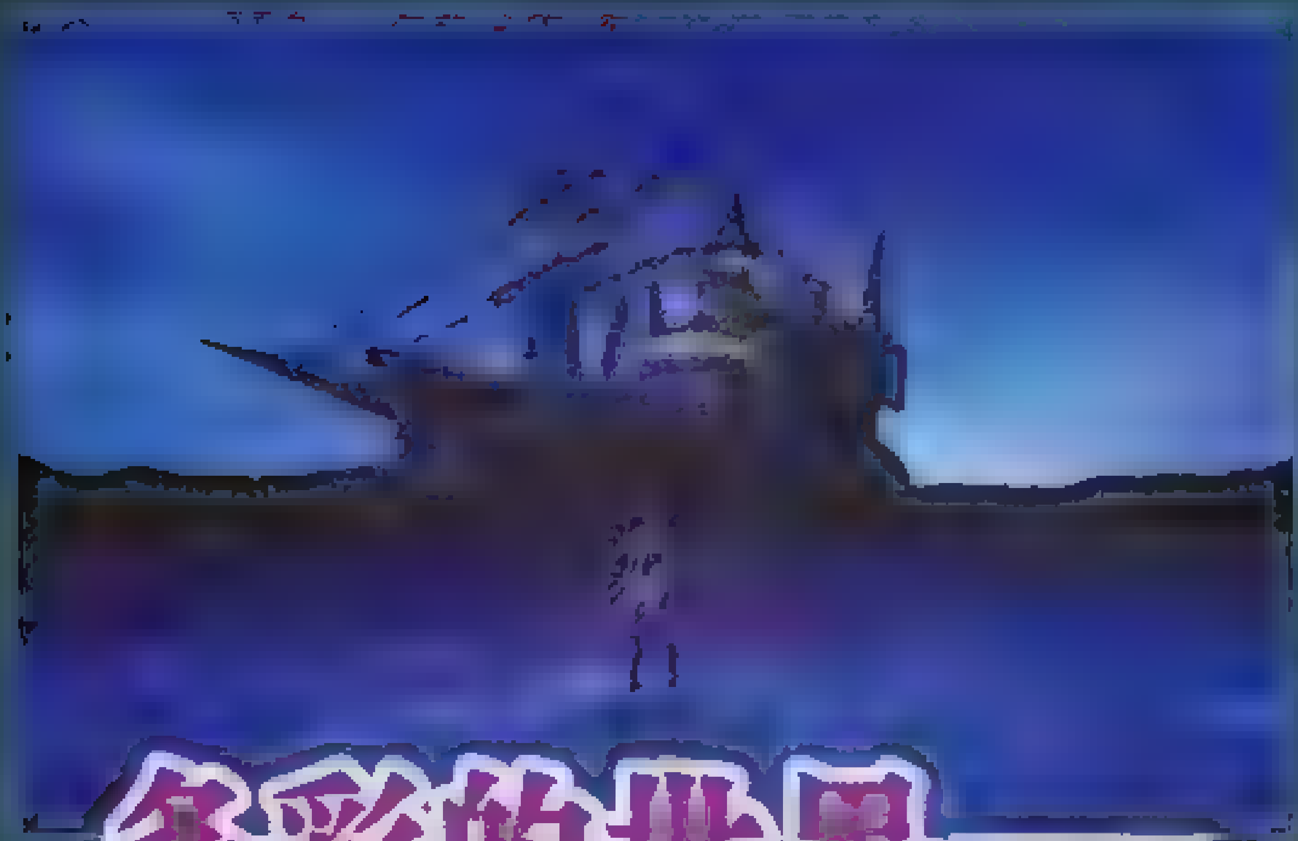
他是多尔耿奥的同伙，人称"漆黑之狼"，凡事他好像都漠不关心，但偶尔也有出人意表的热血行为，总之是一个很让人捉摸不透的家伙。在角色形象上，独眼、大剑、山羊胡，好像"《真·三国无双》系列"的某魏军武将啊。





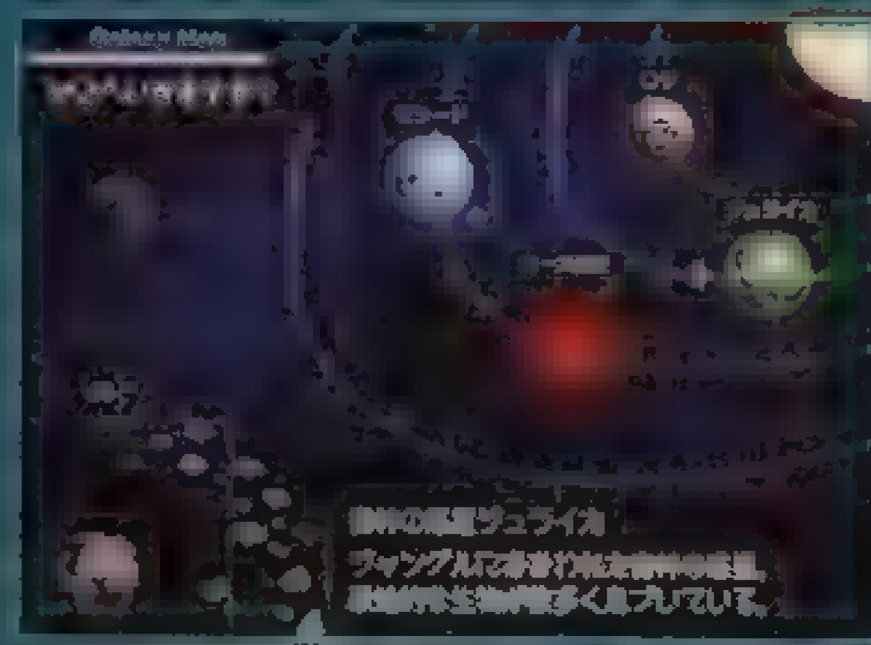
3DM-SMV
www.plumbook.cn

这样的大制作游戏我们怎么玩？



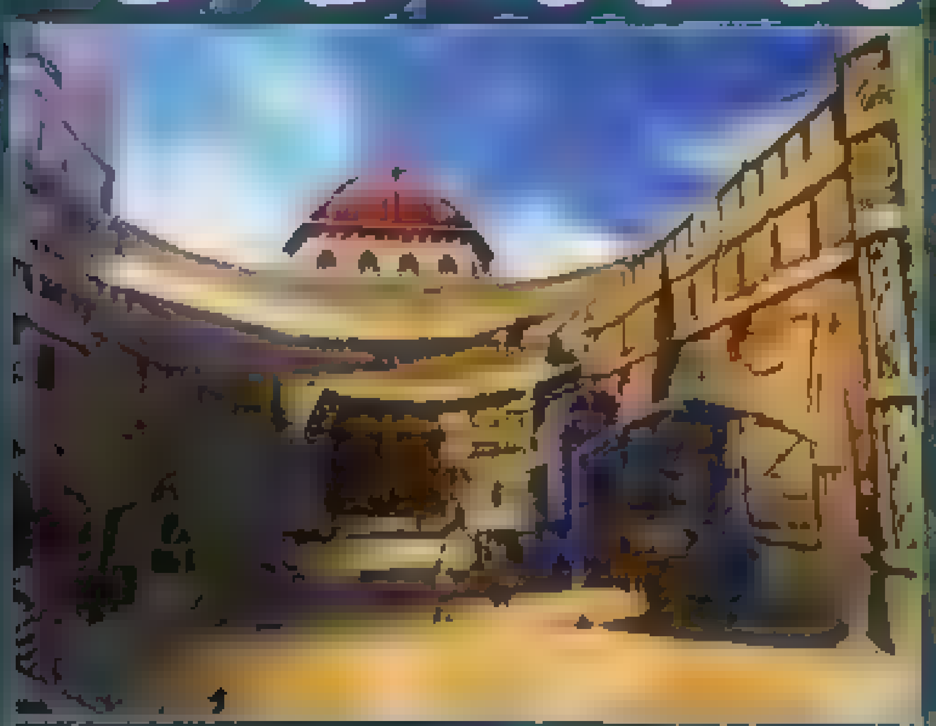
读盘时间？那是什么？

本作号称要实现"无缝连接"（seamless）式的游戏进行过程。所谓"无缝连接"，说简单点就是让你整个游戏时间从头到尾感觉不到任何的读盘时间。一般的RPG，在从大地图到村庄，从村庄到房间，或是进入战斗画面，都有可能出现需要玩家等待的读盘时间，但《银河游侠》却让玩家完全感觉不到读盘时间。当然，并不是说游戏是不需要读盘的，而是游戏让你完全感觉不到读盘时间的存在，这就是技术力所带来的流畅游戏感觉！



▲在星球与星球之间自由移动，这就是我们所要的"在银河冒险"的感觉。

多彩的世界

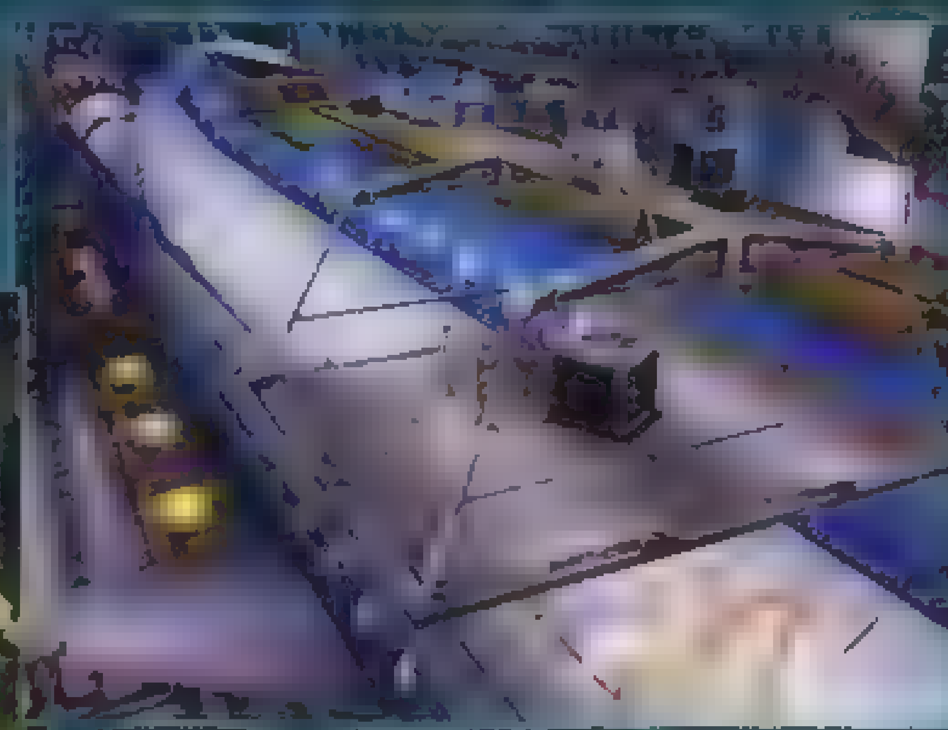




◀▲从沙漠小城到茂密的丛林，这里其实跨越了两个星球，一个是主人公所在的砂漠之星，一个是同伴露露卡所在的丛林之星。

▼现代化大都市的夜景，这和前面的丛林与沙漠形成强烈的反差，估计也就是在这样的地方，主角们可以买到枪械吧。





▲这里是"[illegible]"大型的宇宙飞船，可以看得出本作有很多大场景，大场景多了，[illegible]能体现出来了。

战斗系统 营造出和同伴一起冒险的感觉

目前关于《银河游侠》战斗系统的情报还只是初步的，但已经有不少信息了，以下总结了3点。

首先，本作的战斗是具有动作要素的，而不是单纯指令式的。

其次，本作战斗队伍是由3人组成的。玩家可以随时切换切控制哪个角色，其他角色则由电脑来控制。（类似《星海》和《传说》？）

第三，本作的战斗是在场景上直接展开的。也就是，游戏中的战斗并不需要将画面切换成"战斗画面"才能战斗，而是一看见敌人就可以进入战斗。

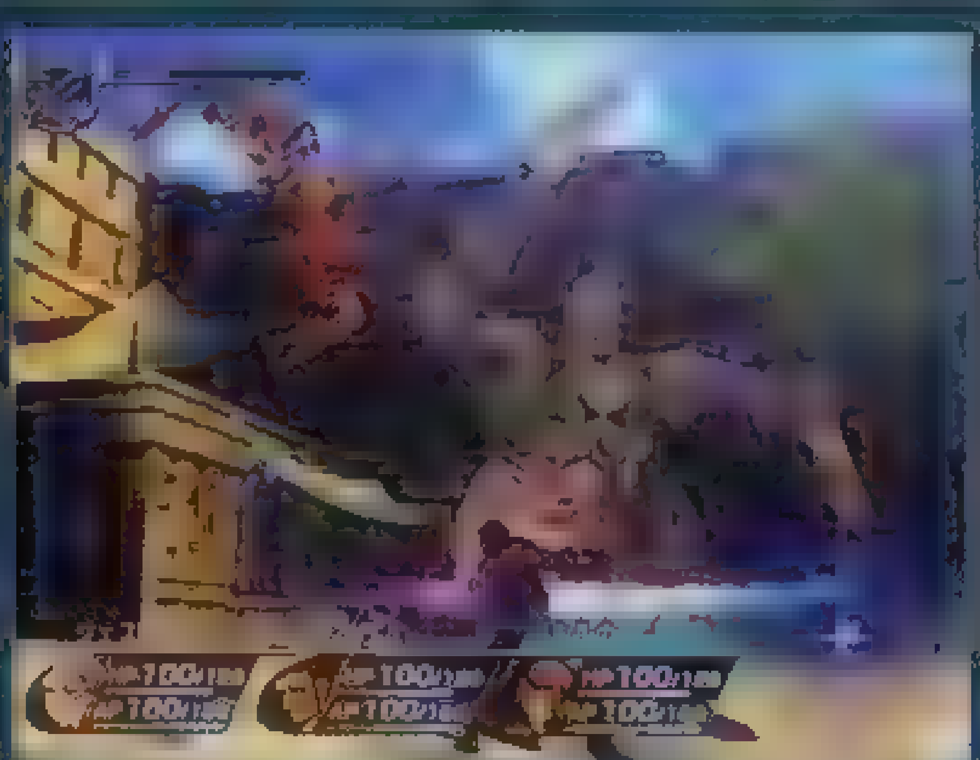
综合以上的几大要素，再联想到Level-5一惯喜欢创新的作风，可以看得出本作和以往的Level-5作品一样，战斗系统充满了许多创新原素。不过目前所公开的相关信息还比较模糊，期待Level-5下一次的公布吧。



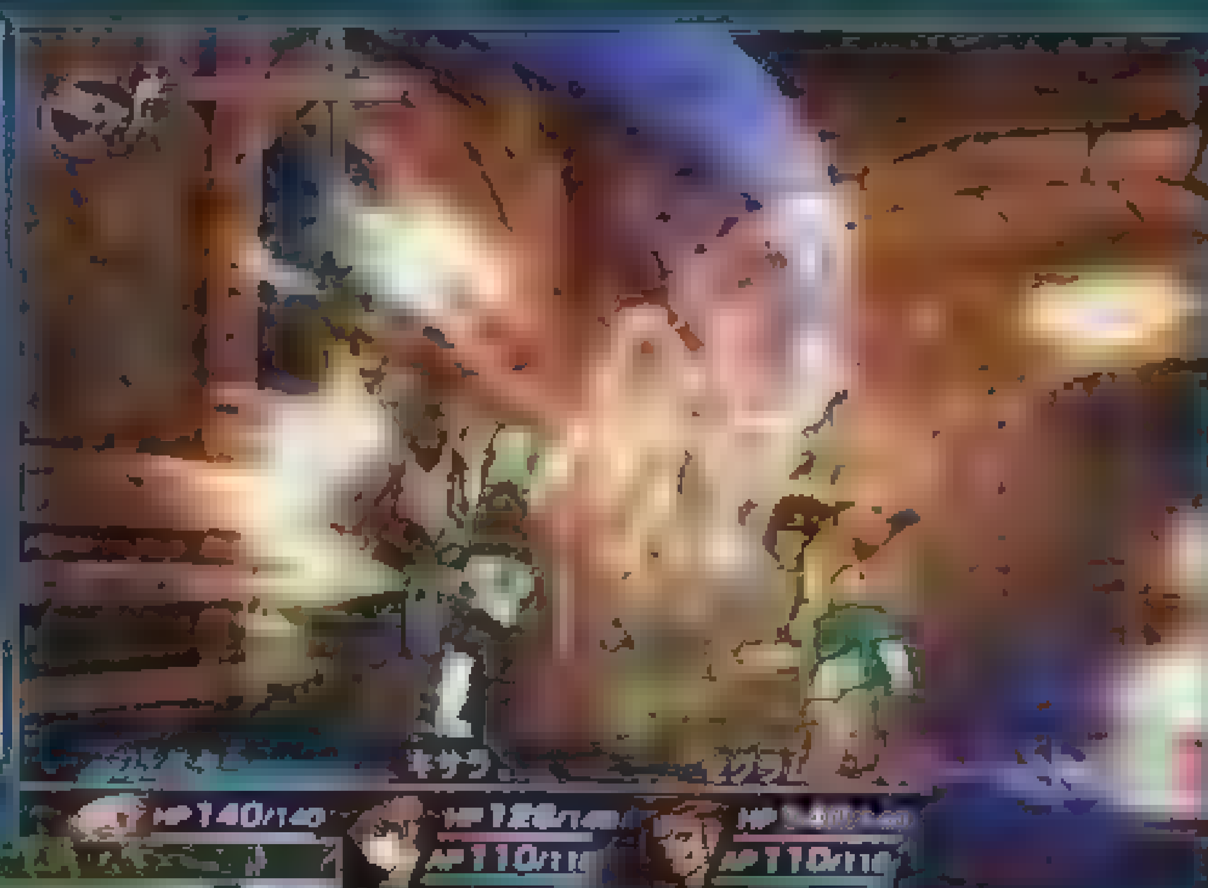
▲空中飞砍，看来本作角色的动作会相当丰富的样子。

▼随时随地就可以进入战斗的设定将让本作整个游戏的节奏更加流畅，真正做到"无缝。"



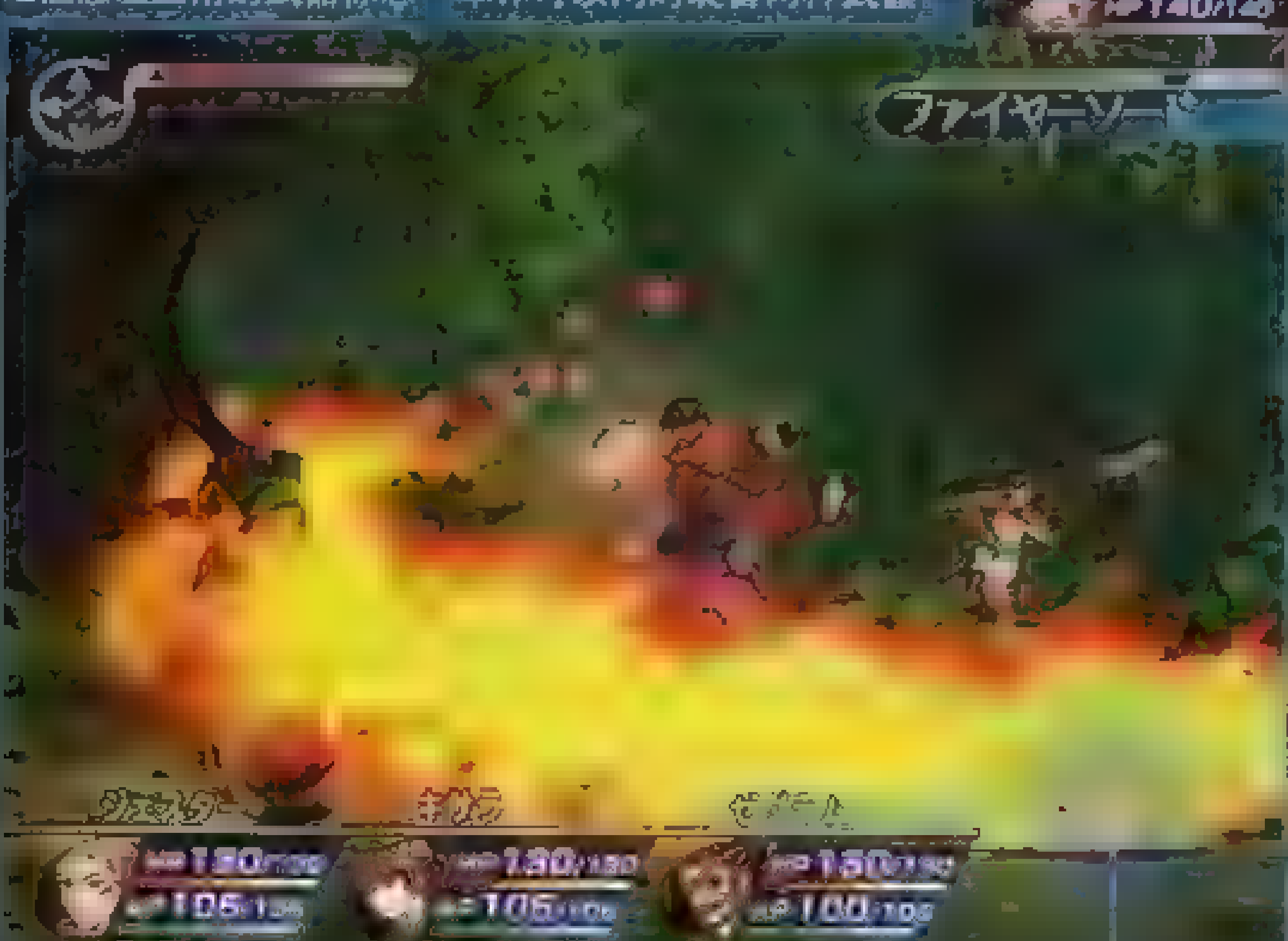


▲注意左上角的武器标志，本作可以同时装备两种武器。



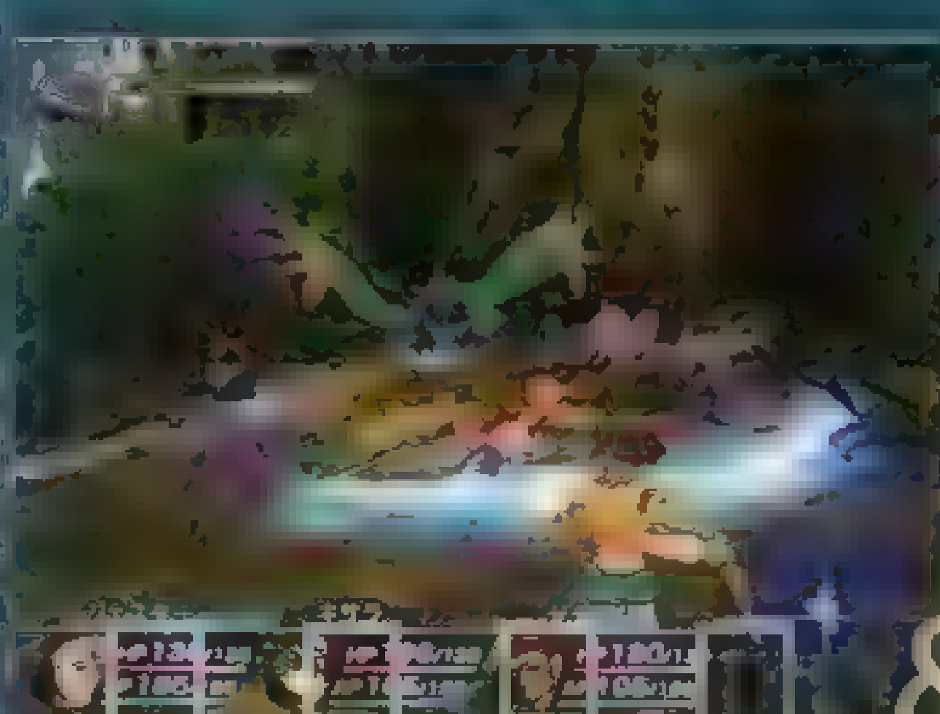
日野晃博谈本作的战斗系统

日野：动作要素是有的，但并不是非常强。战斗系统的概念就是要营造出和同伴一起冒险的感觉。玩家不操作的角色会由电脑来控制，但是我们也采用了一种新的指令传送方法，让玩家玩起来会有一种自己同时在操作所有角色的感觉。另外我们还加入了"Live Talk"（现场对话）系统，这是为了突出那种和同伴一起冒险的感觉而创造的。也就是说，游戏中不论角色们是在移动还是在战斗，同伴之间都会不断地在说话，比如说："好热啊"、"好冷啊"、"怎么还不休息"这样的话。



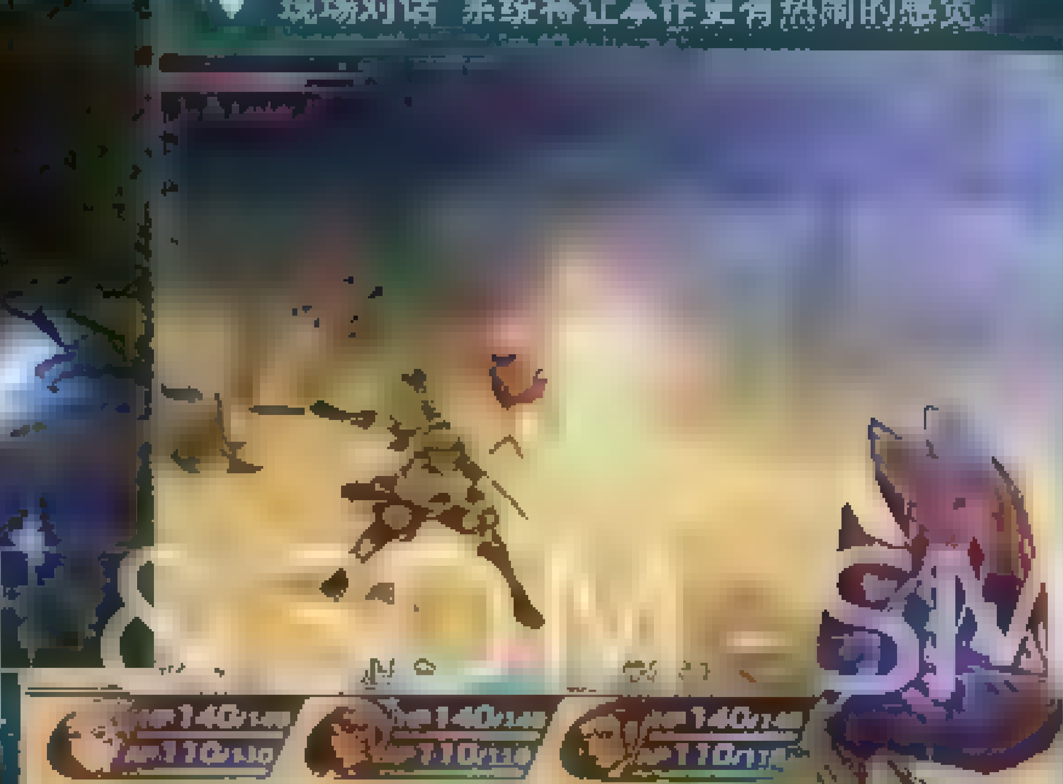
▲杰斯修正与希沙罗一同向前蹦起入[illegible]击，不知本作中会不会设定一些比较特别的组合技呢。

◀首古拉姆极有魄力的剑技，说起来目前公布的4位角色都是人类角色，其实SOUL更期待的还是非人类角色的公布，毕竟非人类才是充分体现本作"多彩"特色的要素。



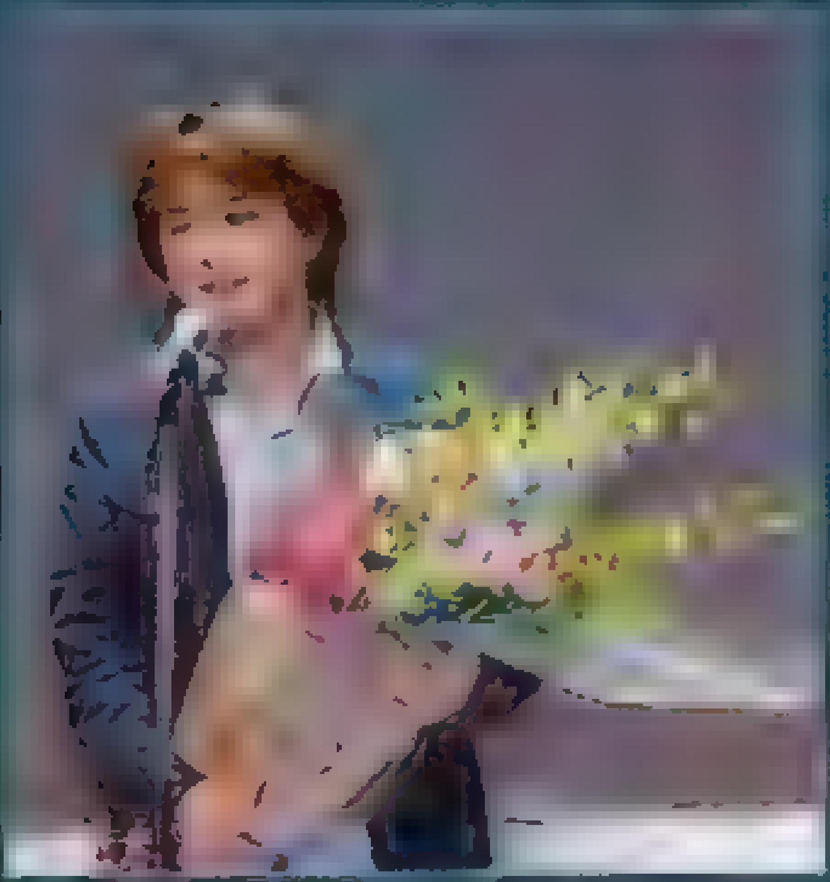
▲从目前公布的情报来看，战斗系统是让人想起《星海》及《传说》这两大系列[illegible]

▼"现场对话"系统将让本作更有热闹的感觉。



www.plumbook.cn

与制作人日野晃博对谈



▲《勇者斗恶龙VIII》取得了360万套以上的销量，日野晃博等制作人获到了PS AWARD的三白金奖。

RPG史上最大规模的场景数量！

——其实早在2年前，Level-5就已经在自己官方网站上公布，自己正在开发下一款RPG，而且放出了一幅插画，当时的标识的“NEXT RPG”就是今天的“银河游侠”，那么本作从一开始的草案阶段到现在，一共花了多少时间呢？

日野晃博（以下简称日野）：首先我想先说一下《Rogue Galaxy》（银河游侠）这个游戏名称。说到“Rogue”，可能一些骨灰级的老玩家会想到很早以前那个同样名为《Rogue》的随机生成迷宫RPG，但其实本作根本不会有随机生成迷宫这样的要素的。Rogue这个词多少含有“坏人”这样的意思。（编注：Rogue这个词在英文中的原义是“流氓、无赖”）而本游戏中，主人公则要和“坏人”成为同伴，甚至要和不同的“坏人”进行战斗，可以说，这是一场恶对恶的战斗，意思合在一起，就表示这是个坏人的银河的意思，也就是Rogue Galaxy名字的表面意思。至于本作的制作时间，其实我们的上部作品《暗黑编年史》（2002年12月发售）完成之后，就马上进行本作的制作了，当中又接手了《勇者斗恶龙VIII》（DQ8），《DQ8》和《银河游侠》是同步进行制作的。

——在所公布的宣传片上，可以看到除了宇宙空间的场面以外，一些战斗也经常发生在遗迹或是丛林这样的地方。本作既然以银河为名，想必涉及场景会非常壮阔吧？

日野：如果简单一点概括的话，其实也不好说像《星战》，而更像是《印地安纳·琼斯》呢。游戏中虽然也会有在宇宙中战斗的场面，但在星球上降落，然后在星球里冒险才是主要的戏份。（编注：原来会有在宇宙中的战斗……）而说到壮阔，本来我们设定这个银河中有着无数的星球，玩家可以自由地往返于各个星球，不过后来觉得，每个星球都应该有好几种不同风貌的地域会比较好，所以我们就把玩家能够去的星球数量精简了。尽管如此，我认为作为一款RPG而言，本作的场景数量仍是有史以来最大规模的。

——主人公似乎很憧憬宇宙呢，有什么特别的理由吗？

日野：就像是乡下的少年都想到城里去那样，（笑）因为他所住的砂漠星球也会有其他宇宙船飞来，也会有外星人来访，因此主人公就想，会不会其他星球和这里完全是两个世界？于是便想出游宇宙，到其他星球看看……

——主人公脸上有个疤，该不会只是为了装饰吧？

日野：还不能跟你们说，这是秘密啊。（笑）这其实和故事有关，只要在游戏中一步步发展剧情，自然就会明白了。

请演员和请专业声优来配音

——主人公和女主人公的配音演员还真是令人吃惊啊，那么为什么会想到请上户彩和玉木宏呢？

日野：吉卜力动画室（编注：即宫崎骏的动画室）不就经常请一些演员来配音吗？我想那主要就是因为想产生一种比较真实的感觉吧。比如说听到希沙罗说话的时候，你会感觉她就在你身边。而声优们的配音则是专业的演技，反而会没有那种邻家的感觉了。当然声优也有声优的种种优点，我们在选择的时候就会活用各自的优点。

——原来如此，这也是这次配角用声优来配音的原因吧。

日野：录音工作已经完成，基本上配角都是采用声优来配音的。不过主要角色中并不单单只有男女主角是找演员配音，至于还有哪些角色是找演员配的音，下次新情报公布时我们会一起公开的。

Level-5的要素满载

——装备如果变更的话，画面上就会有相应的图像变化是吧。

日野：这可以说是Level-5的RPG历来都有的设定，而且一般Level-5的RPG都会有相当多的隐藏要素供玩家去挖掘。比如你可以到各个星球去捕捉某种生物，然后就可以用它来进行对战小游戏，具体的对战方法，以后再公开吧。此外，玩家还可以在游戏中拥有自己的一个工厂，工厂中你可以任意组合自己的生产线从而创造出新的道具来。然后就是合成。

——哦，你说到合成。

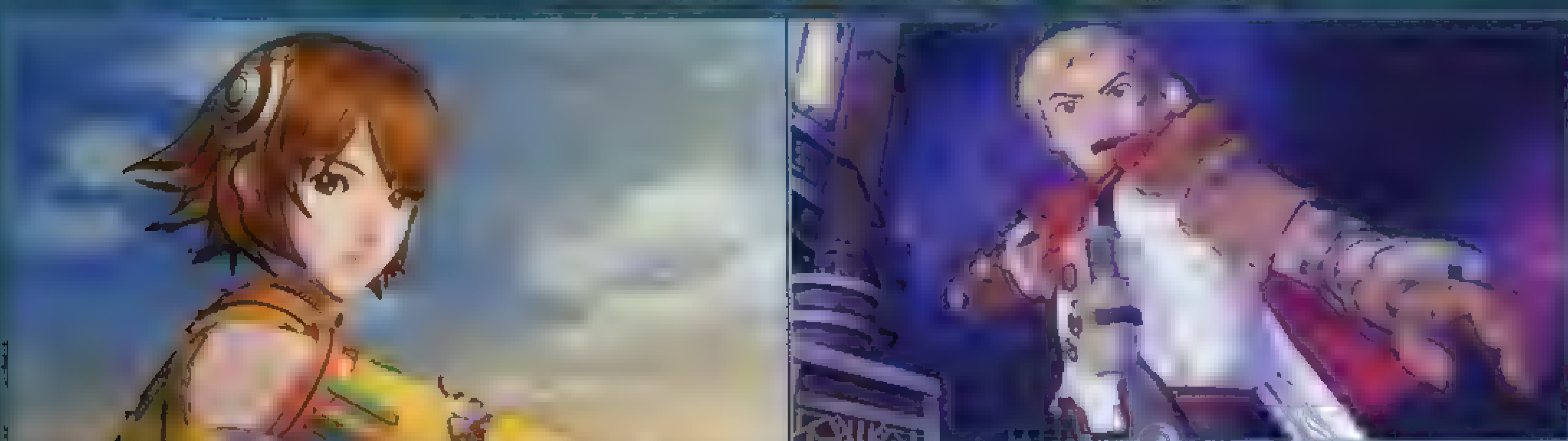
日野：在《DQ8》里出现了一个名为“炼金壶”（编注：《DQ8》中用于合成的道具）的系统，不过这次合成是用另一种东西了。（笑）比如可以创造出能够一下将巨大的生物劈成两半的剑，总之会有很多可以探索的东西。



▲一剑把巨型怪兽劈成两半，是像这样？

——最后有什么想对大家说的话？

日野：《银河游侠》是Level-5倾注全力的作品，也是我们希望能够比肩《勇者斗恶龙》及《最终幻想》的作品，不论是在游戏画面上，还是在游戏内容上，我们都以此为目标进行挑战，请大家为我们加油！



▲其实仔细观察，你会发现两位主角的造型在很大程度上都是“取材”于两个艺人的。

什么是Level-5？

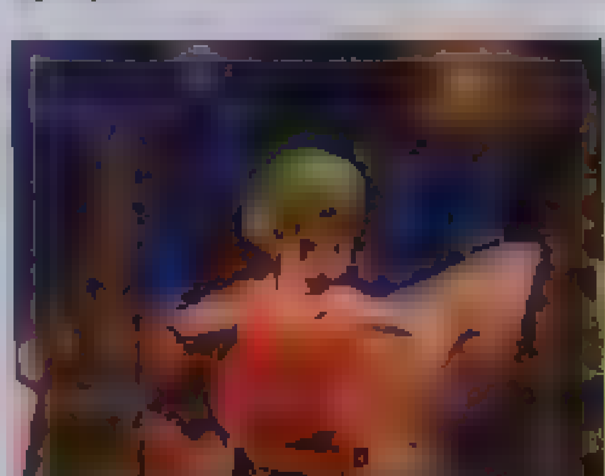


关于Level-5及其总裁日野晃博大家可能并不陌生，自从《勇者斗恶龙VIII》（DQ8）公布将由Level-5制作的那一天起，人们就已经把目光聚焦在Level-5及日野晃博身上。自去年《DQ8》发售以来，《DQ8》一举打破PS2游戏在日本的销售纪录，目前以360万套以上的销量而成为高高在上的日本PS2最高销量游戏！

那么Level-5究竟是一家什么样的公司？早在公元2000年以前，Level-5还只是一家小制作公司，随后被SCE看中，投资让他们开发PS2平台的A·RPG作品《暗云》（Dark Cloud），在PS2发售当年，也就是2000年12月14日，《暗云》推出，并以其不凡的画面素质以及颇具创新意识的游戏性而获得了一致的好评。于是Level-5再接再励，并采用业界流行的卡通渲染技术于2002年11月28日推出了A·RPG《暗黑编年史》（Dark Chronicle），除了本作那超高原创性游戏系统、成熟的卡通渲染技术应用，以及本作在全球范围内所取得的高评价之外，人们还看到了Level-5作为游戏开发组所具有的开发大型游戏的惊人潜力。随后，Level-5果然受到了来自业界的两大诱惑，其一是来自微软，在微软的委托下，Level-5开始开发X b o x 平台上的惟一一款MMORPG《真幻想在线》，然而很快，Level-5受到了第二大诱惑，这个诱惑实在是大得不行了——在PS2上开发全新一作《勇者斗恶龙》！两款游戏都是大型游戏，但地位相差悬殊，再接下来，大家也都知道了，那就是《真幻想在线》历经数年的开发后宣布流产，成为所有Xbox玩家心中的痛，Level-5转为全力开发《DQ8》……

Level-5	
成立时间	1998年10月
地址	日本福冈市
注册资金	1000万日元
业务内容	家用游戏软件开发
员工数	120名
主要合作伙伴	SCE、微软、Square Enix

如今的Level-5已经成长为一家颇大规模的游戏制作公司了，从某种程度上说，Level-5的成长甚至让人想到了当年的Square……《银河游侠》将是Level-5的第四款作品，本作是否成功事关Level-5未来的命运。



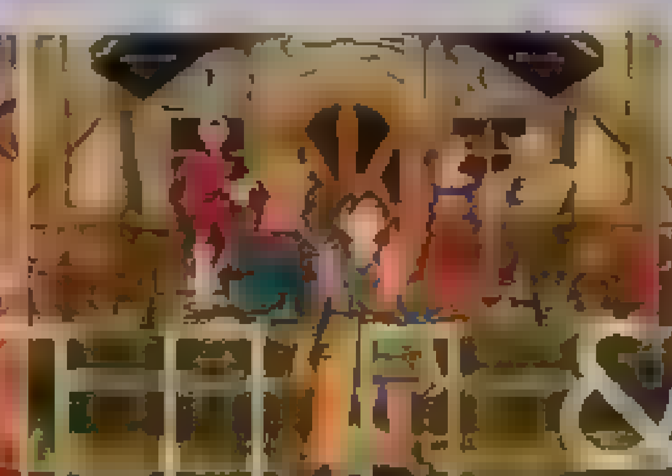
《暗云》



《暗黑编年史》



《真幻想在线》



《勇者斗恶龙VIII》

www.plumbook.cn

文 阿修罗

超级机器人大战J

　　《第2次α》的热潮还未退去，我们马上就迎来了新的《机战》，这不由得让FANS大跌眼镜！更让人觉得难以置信的是，本作既不是已经公布的PSP移植版，也不是缥缈的NDS双屏版，而会继续在GBA系平台上推出。从最近官方网站上寺田监督的留言中我们得知，《J》的开发工作甚至在《第3次α》完全收工前就已经结束了，至于已经完成开发的本作要等到9月中旬才发售，一来自然是为《第3次α》让路，二来很有可能和即将于9月13号推出的新款GBA——GBM有关——不管具体内幕如何，能在GBA上玩到新的《机战》，相信国内大部分还没能买到NDS和PSP的“机战犯”一定会高呼万岁的！OK，那么现在就让我们来看看这款已经开发完成却又拖着不卖的新作吧！（爆）

超级机器人大战J　Banpresto　S・RPG

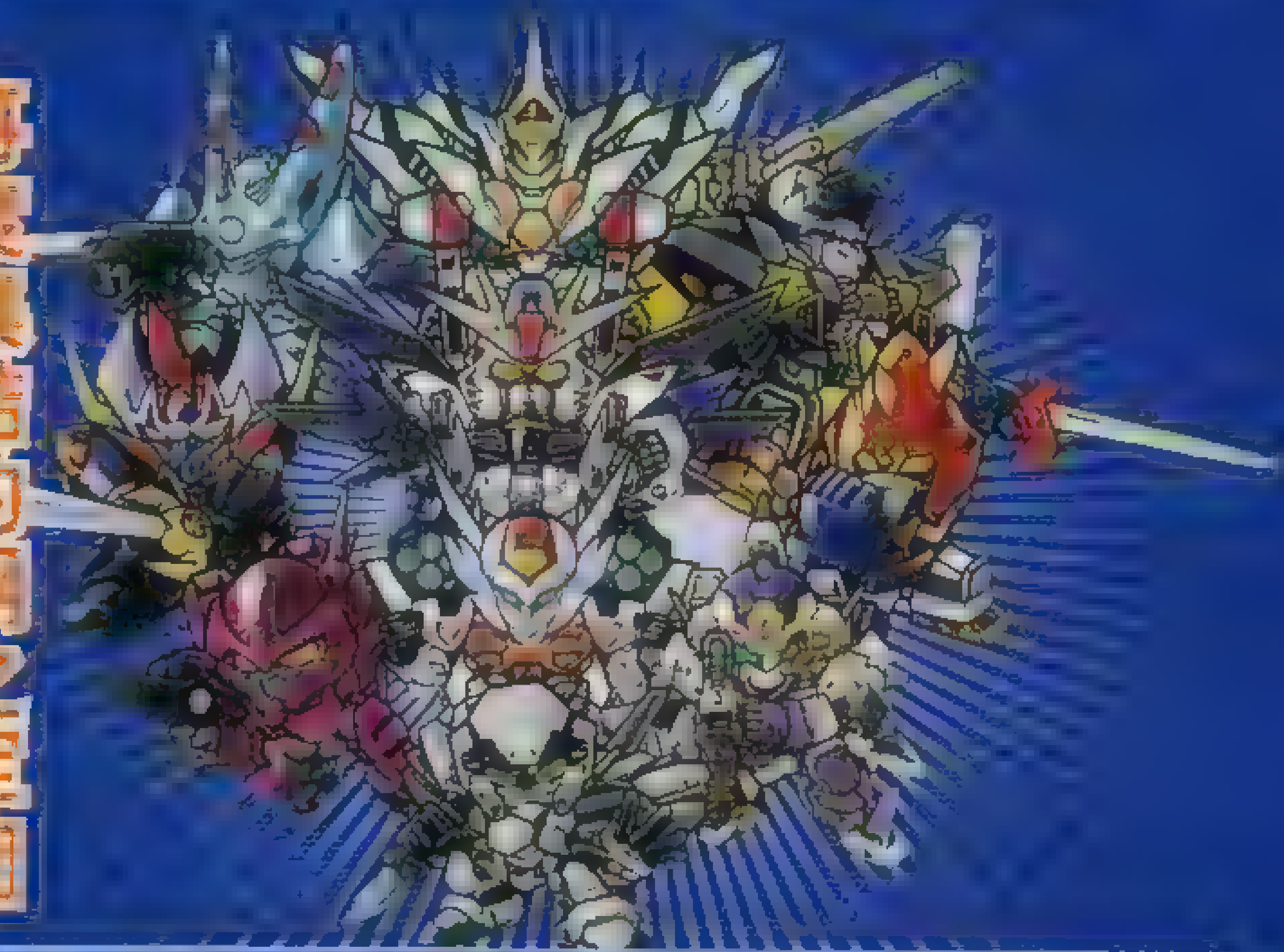
GBA

参战作品一览

机动战士高达SEED	超电磁侠V
机动武斗传G高达	V型电磁侠
宇宙骑士 铁甲勇士BLADE	冥王计划 塞奥莱玛
BRAIN POWERED	超兽机神 断空我
苍之流星SPT雷兹纳	机动战舰NADESICO
魔神皇帝	全金属狂潮
魔神皇帝 死斗！暗黑大将军	全金属狂潮 校园篇

P.S.标记为红色的是首次加入《机战》的作品

编者按：从本作的参战作品列表中我们可以看出，本作将会是非常另类的一部作品。历代《机战》中必不可少的UC高达、盖塔这两个系列的作品完全没有出现，魔神系也完全以OVA版为基准出场。首次加入的4部作品中，除了《魔神皇帝 死斗！暗黑大将军》外，其他3部多少令人有些吃惊，因为它们的原作中，机器人并不能算是最主要的成分——《BRAIN POWERED》在《第3次α》中缺席却加入了《J》也颇令人感到意外。《G》和《SEED》一直都是争议很大的两部高达作品，不过他们在商业运作上的成功之处确实是无法否认的。本作以这两部高达为主的做法不知是否意味着今后一段时间内整个系列的发展方向——



宇宙骑士 铁甲勇士BLADE



　　曾经在国内播映过的经典动画，讲述了被外星寄生生命体拉达姆改造的青年D-BOY变身为铁甲勇士与拉达姆战斗的故事。该动画的监督大张正己华丽流畅的线条运用给无数观众留下了深刻的印象。



▲这次将会以动画的形式来表现原作的经典场面

魔神皇帝 死斗！暗黑大将军



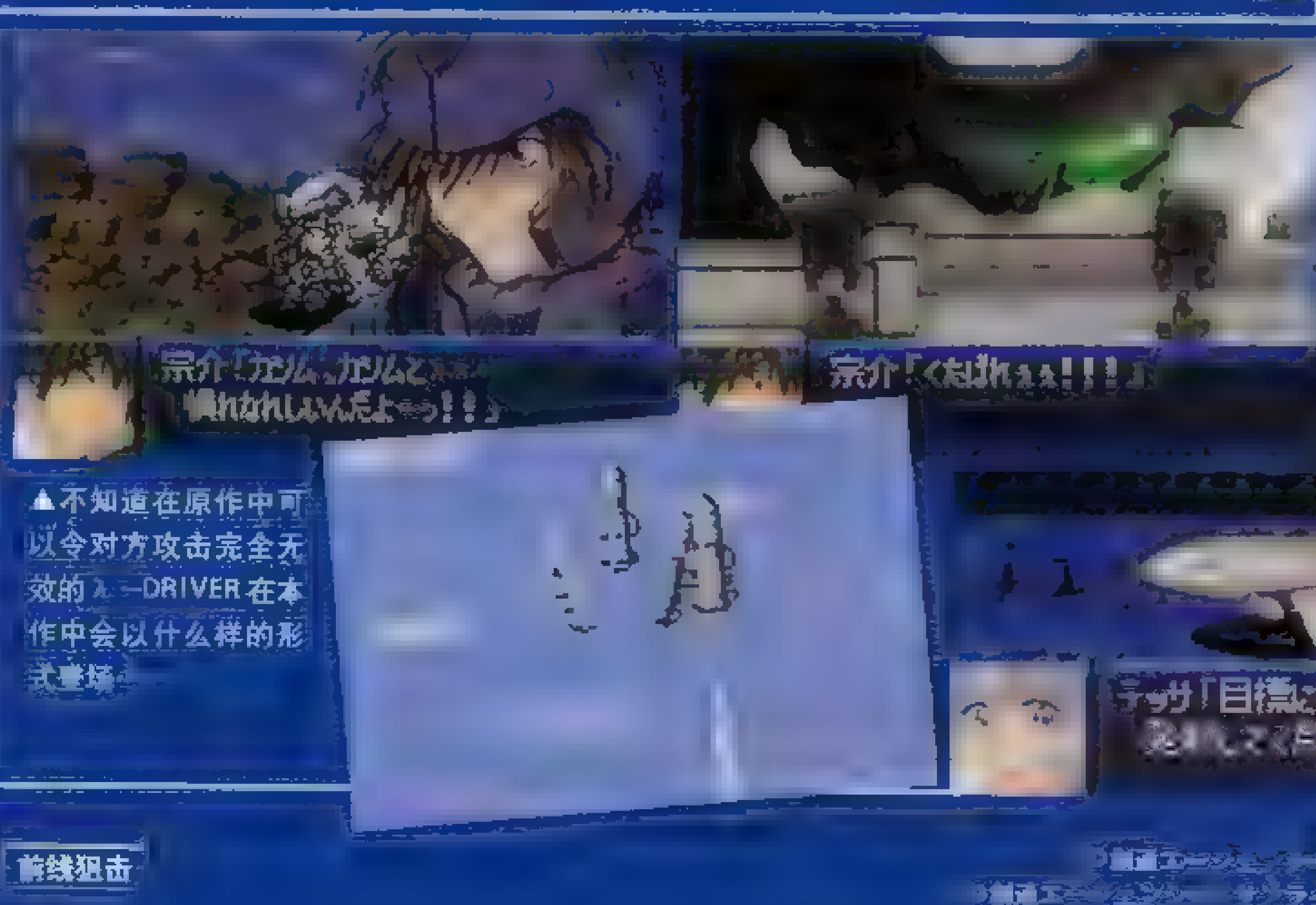
　　《魔神Z》系列的OVA作品，第一部《魔神皇帝》讲述了兜甲儿驾驶魔神皇帝与赫尔博士战斗的故事，总共7卷，曾与NGC版加入。第2部《死斗！暗黑大将军》总共1卷，首次加入《机战》。



全金属狂潮/全金属狂潮 校园篇

　　与其说这两部作品是机器人动画，不如说它们是校园爆笑剧更加合适一些，机器人在这里只能算是发展剧情的道具。故事的核心完全凝聚在普通（?）女学生千鸟要和少年佣兵相良宗介之间的“互动”





▲不知道在原作中可以令对方攻击完全无效的λ-DRIVER在本作中会以什么样的形式登场



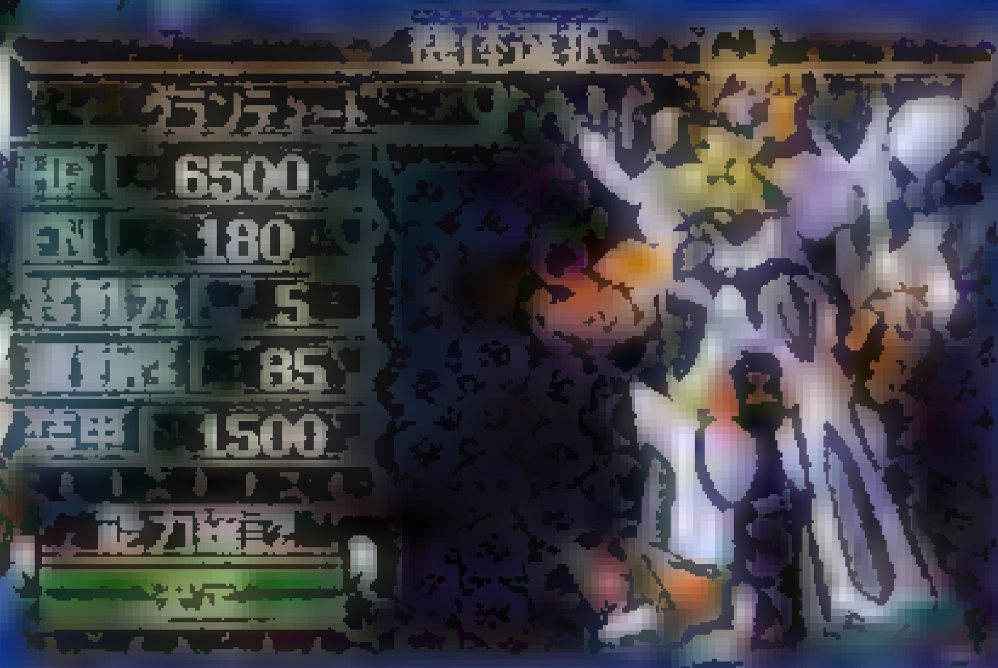
www.plumbook.cn
& 3DM SMV

原创主角机体

和家用机版有所不同，掌机上《机战》的主角机体通常没有非常明显的超级系和真实系之分，本作也同样如此。这次的机体设定路线延续了《R》和《D》的风格，虽然质量上和家用机版相比还略显不足，不过相信它们在游戏中的表现绝对相当出色！

火力型 戈兰提德

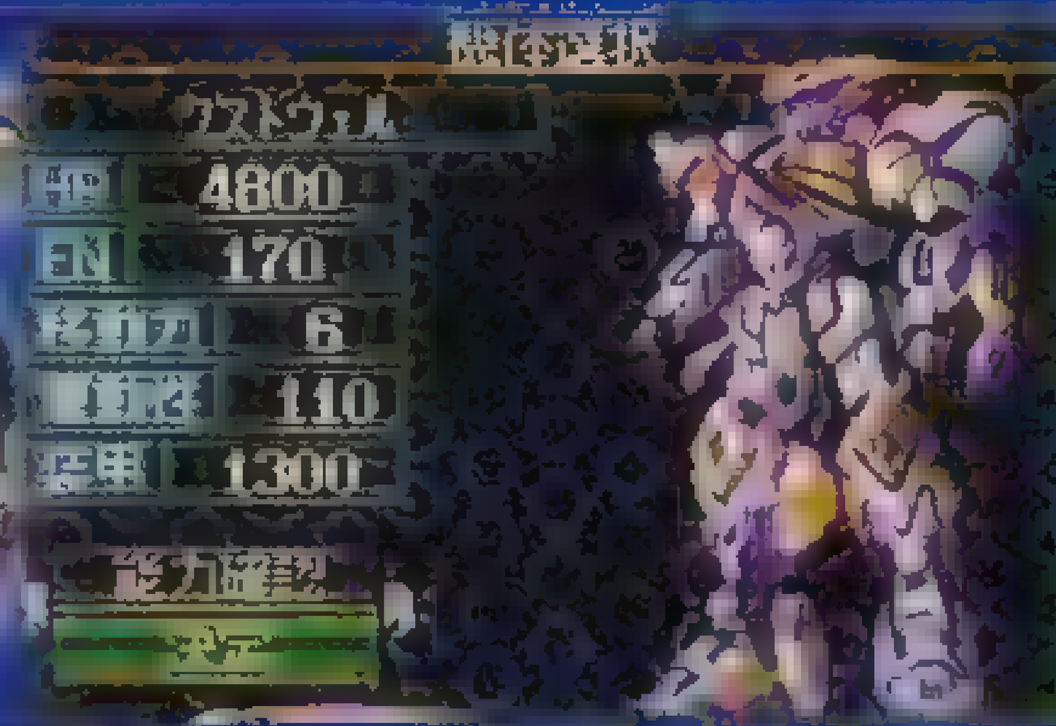




以高装甲和HP著称，单发攻击的威力也很大，但是其反面就是移动力和运动性低下，属于传统概念的超级系机体。头部的装饰让人想到了《创圣》中的日天使。

平衡型 克斯韦尔





各项数据都很平均的机体，在某种程度上来说也具有最大的发展空间。机体外形方面没有太多亮点，也难以从外观上来判断其武器设定。

回避型 贝尔泽特





HP和装甲最低，运动性和移动力最高的机体，偏向传统真实系概念的机体。设计风格接近《D》中的青云骑士，和《电脑战机》中的铁木真也有些类似。

主人公&搭档选择



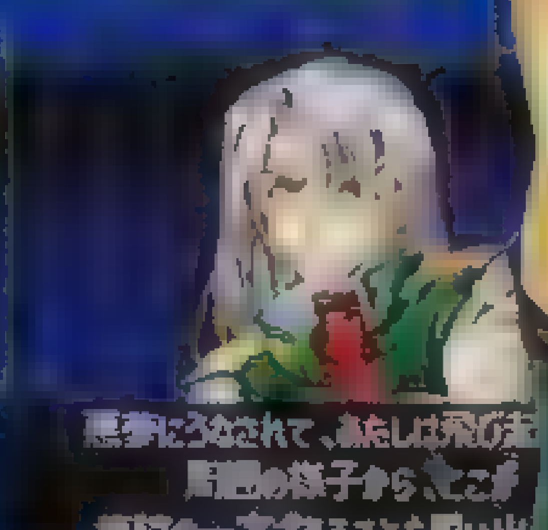
本作中的男女主角之间有着巨大的差别，选择了不同的主角之后整个游戏的流程也会有很大差异。（具体可参考《第2次α》和《第3次α》的多主角系统）





17岁的高中学生，性格方面胆小且有些消极。因为突发的事件而被卷入了战斗之中。

男主角 紫云统夜



原本是连合宇宙军的少尉，在军人时代有着“白色山猫”的外号，是一名天才机师。

女主角 卡薇娜·克兰乔

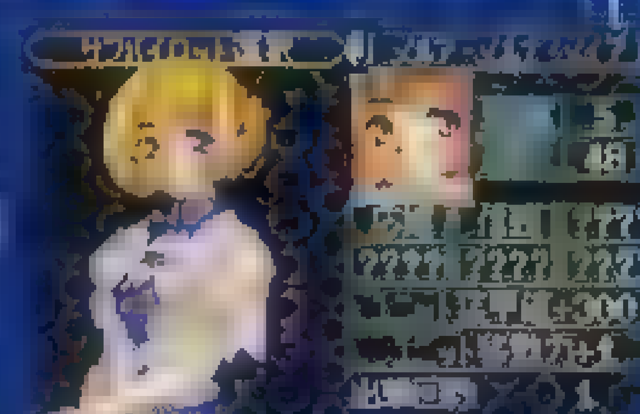


新·搭档选择系统

在《R》中，玩家除了可以选择男女主角外，还可以选择一名搭档，随着玩家选择的不同，游戏中的台词也会发生一些明显的变化。本作中，这一系统得到了强化，玩家可以在每话结束后的整备画面中从3名搭档中任意选择一名作为下一话的副机师，不同的搭档不仅有不同的精神指令，还可以令机体本身得到不同的强化。2大主角加上3大搭档，游戏中一共有6种不同的组合可供玩家自由取舍！



菲斯绿尼娅·缪斯
精神指令和机体强化加成都以攻击系为主，战斗的专家。



梅尔雅·梅尔纳·梅娅
回复、支援的精神指令加上对防御能力的强化能力，稳健的助手。



卡绿雅·格里尼亚
以辅助系的精神指令为主，能够强化机体的运动性和射程。





& DM-SMV
www.plumbook.cn

随NDS首发的《为你而死》因其独特的世嘉游戏烙印而令人印象深刻，于近日公布的续作继承了前作的优秀血统，而且游戏内容还将大幅强化。如果您对本作有兴趣，就请接着往下看吧！





文 胜负师

为你而生 SEGA ACT
NDS 2005年10月20日

爱情虽然甜蜜 但爱情路上也会布满荆棘！

《为你而生》是一款由世嘉制作的以爱情为主题的动作游戏。与前作《为你而死》一样，本作需要完全使用触控笔来进行操作，而前作也因为活用了NDS机能的独特系统，使游戏感觉便得十分新颖，因此才成为话题之作的。新作依然会像前作那样用四格漫画来交待情节，而系统也会进一步强化，情节与任务的数量会比前作多出一倍。游戏的开发度已经达到了80%以上，相信很快我们就能和心爱的她一起进行奇妙的爱情之旅了。就让我们先来看看这次我们的主人公会遇到什么样的麻烦吧！



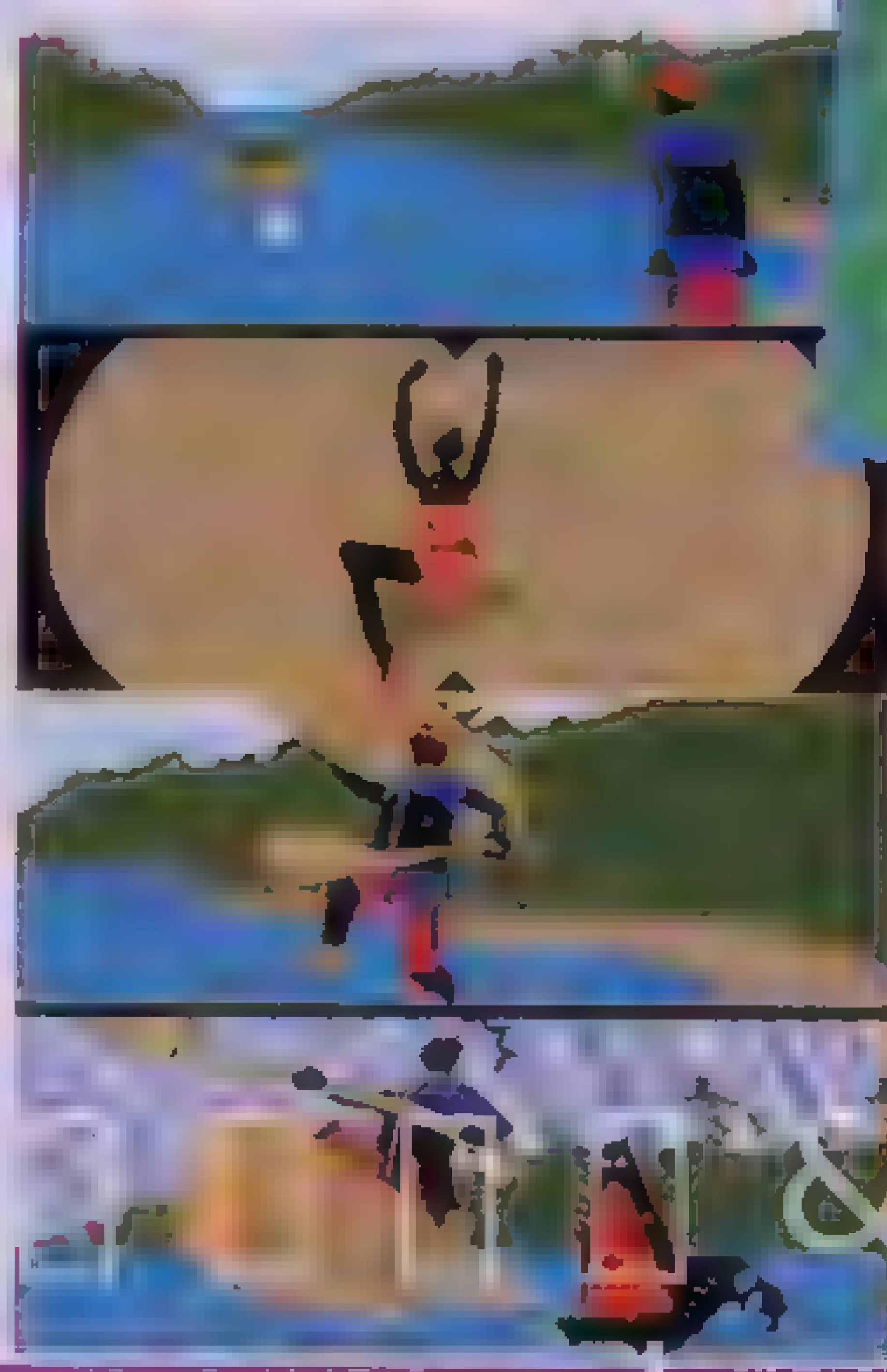


两人在雪山上遇险，虽然已经躲进了小木屋里，但女主角的脚受了伤。看着心爱的她楚楚可怜的样子，心如钢铁也成绕指柔了！赶快给她治疗吧，不过千万注意要温柔一些，要是把她弄疼了，我可以很负责任地告诉你：女主角很生气，后果很严重！

雪山崩于前 而色不变！

这会儿两人从雪山又来到了热带雨林，而女主角此时困在了河川中央的小岛上，身处险境的她终于惊慌失措，露出小女人的一面。男主角立即把圆木放入河中当做小船，奋不顾身地划向河中央。不过，“小伙子，光靠蛮力是不行的！”巨大的鳄鱼正步步逼近，威胁着两人的生命。记住，要胆大心细！稍不留神，两人可就只能在鳄鱼的五脏庙里再续前缘了。





这个迷你游戏与前作躲避鲨鱼的情节相似，利用触控笔来移动主角，回避凶猛的鳄鱼。这只是利用了触控笔的一个动作机能罢了。游戏中将会有更多的操作形式出现。

巨鳄齿间过 而气不喘！

www.plumbook.cn

三角！最稳定的几何图形却是最危险的关系！



关于本作的译名



本作的日文原名直译的话是"婴儿是从哪里来的呢？"的意思，这显然不适合作为一个游戏的译名，也达不到"信、达、雅"的翻译要求。胜负师考虑再三后，将本作译为"为你而生"，这不光是前作《为你而死》的一个延续，而且为你而生的"生"字也是一语双关：一个意思是"我的生命为你而存在"；另一个是"为你生育属于我们的孩子"。这两句话可以说是男女双方对于爱情的伟大誓言与承诺，切合了游戏的主题，也没有完全背离游戏标题的原意。在这里特别解释一下，以便各位读者能够充分了解。

开发者的访谈



——这次的游戏标题好劲爆啊！（指日文原意）

云野 是的，虽然本作是《为你而死》的续作，但是角色和很多设定都是全新的！

——现在公布的三个角色的关系到底是怎么样的啊？

云野 男主角深爱着女主角，而大小姐却爱慕着男主角，但也知道男主角对女主角的迷恋，有着一种"为什么你的眼里只有她没有我？"的忿忿不平。这样的三角关系会怎么样演变，是本次故事的核心。

——那么女主角是怎么看待男主角的呢？

云野 一开始只是表现出男主角爱慕女主角的情况，女主角的态度并不明朗。

吉永 前作所描述的是男女主角从相识到相恋的过程，而这一次是从相恋到爱情最终开花结果，其中对爱情的培育过程可以说是游戏的主线。其中有男主角一个人的努力，也有两人相互配合的内容。

——那大小姐会采取什么样的行动呢？

吉永 她会攻击情敌，阻碍男女主角关系的发展，因为攻击十分猛烈，经常会波及男主角。

云野 说得太夸张啦！（笑）其实大小姐是个"天才少女"，她会使用各种机械陷阱分开男女主角，再想办法接近主角。

吉永 就是那种疯狂科学家的形象，会用些不合常理的方式追求男主角哦！

——男女主人公培育爱情的场景都是什么样的啊？

吉永 我们让所有的工作人员都参与进来，出了很多点子，比如在雪山上相互凝视，在沙滩上追逐嬉戏什么的，其中还有很多恶搞的点子，到时各位玩家就知道了。

云野 因为NDS的特别机能，本作有其他游戏中都无法体验的恋人调情的场面，请大家多多期待！（编语：恶趣味的制作人员啊，大家一定不要听他的哟！）

惹人遐想的情景

用手指轻轻戳她的脑门儿，柔声细语地说上一句："你这个小傻瓜！"此类情景恋人们应该很熟悉吧。这样的游戏要是和她（他）一起玩，会不会让你脸红心跳呢？



前作简介

于2004年12月2日发售的《为你而死》可以说是世嘉为NDS量身定做的一款新概念ACT。这款首发游戏讲述的是一个普通小伙子为追求和保护所爱的女孩，历经艰险、排除万难，并最终在与女孩的同甘共苦中赢得芳心的故事。虽然剧情十分老套，但游戏过程是以29个有趣的迷你游戏串连而成的，并灵活运用触控笔点、划、拖动、旋转等各种动作机能，甚至还用到了NDS的麦克风和录音功能，可谓创意十足。游戏突出了轻松搞怪的风格，但也不乏浪漫温馨的一面。因此本作在UCG黄金眼中取得了25分"热血推荐"的不俗评价，还获得了"2004年度她最喜欢的游戏"的殊荣，是NDS玩家不可错过的一款佳作。



10月6日，《为你而死》还将推出"《为你而生》发售纪念版"（可理解为"廉价版"），售价仅为2000日元，对本作有兴趣的玩家不如两作同时入手，彻底感受系列的魅力！

www.plumbook.cn

文 星夜

黑煞 BLACK

黑煞	EA/Criterion	FPS
Black	预定 2006 年 2 月	美版

多机种

美国的Criterion制作室是一家实力派游戏开发商，其Renderware系列游戏开发工具在业内享有盛誉，而由他们开发的《火爆狂飙》系列无论在技术实力还是游戏性上都是有口皆碑。不过最能体现尖端游戏技术的并非赛车游戏，在业内，FPS游戏才是新技术的试验田。2004年E3展上，Criterion曾经公开了一个叫做《Black》的技术演示片，这段演示片中有这么一句话："有史以来最强的射击游戏"。然而演示片本身的质量并不高，因而没能引起人们的注意，而在今年的E3展上，《Black》再度参展，并且展出了大约50%开发度的游戏形态，惊人的破坏效果给观众以巨大的震撼，那句曾被认为是大言不惭的话似乎并不仅仅是宣传口号。

这是一款为射击而生的游戏



《黑煞》讲述的是一个虚构的历史，在肯尼迪总统被刺杀之后，一个高度机密的组织悄然出现，甚至连总统都不知道他们的存在。本作的剧情便是与该组织息息相关。本作制作人Alex Ward几乎阅读了所有有关战争和秘密行动的小说，这款《黑煞》将会是他们第一款以剧情为重的游戏。游戏舞台主要设定在东欧，并以全球反恐战争为背景。



▲组队制已经成为当今FPS游戏的主流。

在《黑煞》中，玩家的行动以组队制为主。Ward认为，那种孤胆英雄式游戏已经过时，与队友共同行动的作战方式更贴近现实，又有着更多的发挥空间。不过玩家不能向队友下达指令，那些NPC们有着自己的战术。本作不会有秘密行动内容，也没有可以驾驶的载具，这是一款完全围绕枪械和射击的游戏。从进入游戏的那一颗起，你要做的就是朝眼前的一切射击，不管是建筑、人还是汽车。毕竟是以《火爆狂飚》闻名的厂商，Criterion要带给玩家的是最直观的快感。如果说《火爆狂飙》的乐趣在于碰撞，那么《黑煞》的乐趣就是爆炸。

有"性格"的枪械



■Criterion的游戏总是离不开火花，或许是因为他们的火花总是最美的。

在所有FPS游戏中，屏幕上代表玩家的仅仅是一枝枪，因此Criterion试图让枪也具有"性格"。在战斗过程中，手枪、SMG、散弹枪、突击步枪、榴弹发射器等一个个都像是各具个性的怪物，你会深刻地感觉到他们的野性与力量。

■你可以用火箭筒朝博物馆门前的石柱发射，将石柱炸塌，大块的巨石会将下面的敌人砸死。



▼制作组花了很多时间制作子弹上膛以及弹壳从枪膛中弹出的动作。



▼枪体的刻画非常细腻逼真。



&3DM-SMY

© Electronic Arts Inc. All Rights Reserved



弹无虚发 粉碎一切!

Ward认为，在FPS游戏中，每一颗子弹都应当有它的作用。即使是没能打中敌人，至少也要对周围的环境造成影响。在本作中，你所看到的一切几乎都是可以破坏的。你可以将汽车引擎打爆，使汽车发生爆炸将周围的敌人炸死；你可以发射一枚火箭将整座建筑轰塌，将周围的敌人通通砸死。简单的说，本作的设计概念是让玩家"用枪解决一切问题"，你要做的不仅仅是用枪杀敌，更是要通过对环境的影响高效率地克敌制胜。

《黑煞》中有一个充满爽快感的"Black Ops"系统，该系统与《火爆狂飙：复仇》的连环撞车系统有点类似。玩家可以通过对环境的利用进行连环杀敌，若能用最少的弹药杀死最多的敌人，就会获得更高的Black Ops分数。

▲子弹打到墙壁上留下的绝不仅仅是弹孔而已，你可以将整个墙壁轰成碎末。



▶忘记次世代游戏吧！你所要的破坏效果《黑煞》就能实现。





■环境的高度互动性及高度可被坏性为本作提供了全新的作战战术，例如你可以将地板轰塌，让敌人从高处跌落

《黑煞》的动作片情节

《黑煞》的目标是在紧张度上媲美大制作的好莱坞大片，这一点也是"《火爆狂飙》系列"的制作方针，Criterion需要的不是真实，而是"好莱坞的真实"。画面上到处都是爆炸，到处都是坍塌，Ward最喜欢的电影是《泰坦尼克号》，不过在这款游戏中他更需要的是《虎胆龙威》、《石破天惊》和《终结者》。



1 《真实的谎言》

"夜间码头的火焰喷射场面、卫生间的疯狂扫射、大桥的追击场面对《黑煞》都有很深的影响。我们非常注重应用爆炸效果、火花和破坏来表现枪战场面"——制作人Jeremy Chubb

"詹姆斯·卡梅隆的这部片实在是太经典了，我现在还经常翻出来看。"——创意指导Alex Ward



2 《黑客帝国》

"'我要枪，很多的枪'这是六年前尼奥说过的话，现在你仍然无法在游戏里感受那段走廊枪战的场面。我们想要改变这种局面，我们使用了高度可破坏的材质加强武器的破坏力。"——Jeremy

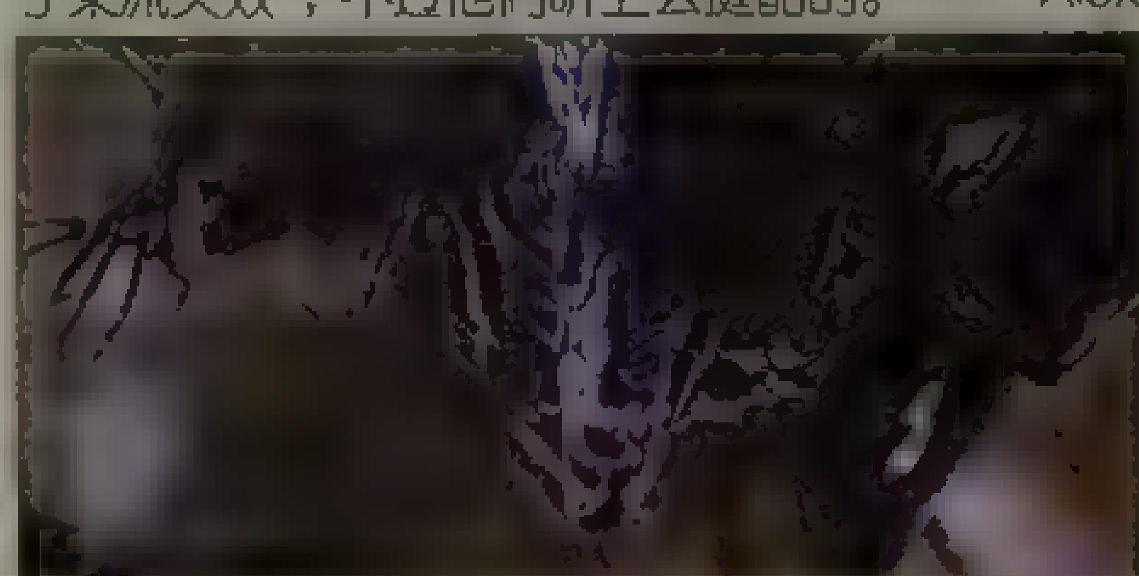
"史上最棒的枪战电影之一，《黑煞》开发团队集体观摩研究的素材。"——Alex



3 《异形》

"与异形初次相遇的场面太震撼了，手持链式机枪以及短锯式散弹枪真是惊人。"——Jeremy

"我不想听到任何有关该片的坏话。这是我最欣赏的影片之一。不过我讨厌所有的续集。枪械和武器都是顶级的。我到现在还没搞明白什么是'量子束流失效'，不过他们听上去挺酷的。"——Alex



4 《终结者》

"施瓦辛格在该片中手持9mm乌兹枪的形象是不朽的"——Jeremy

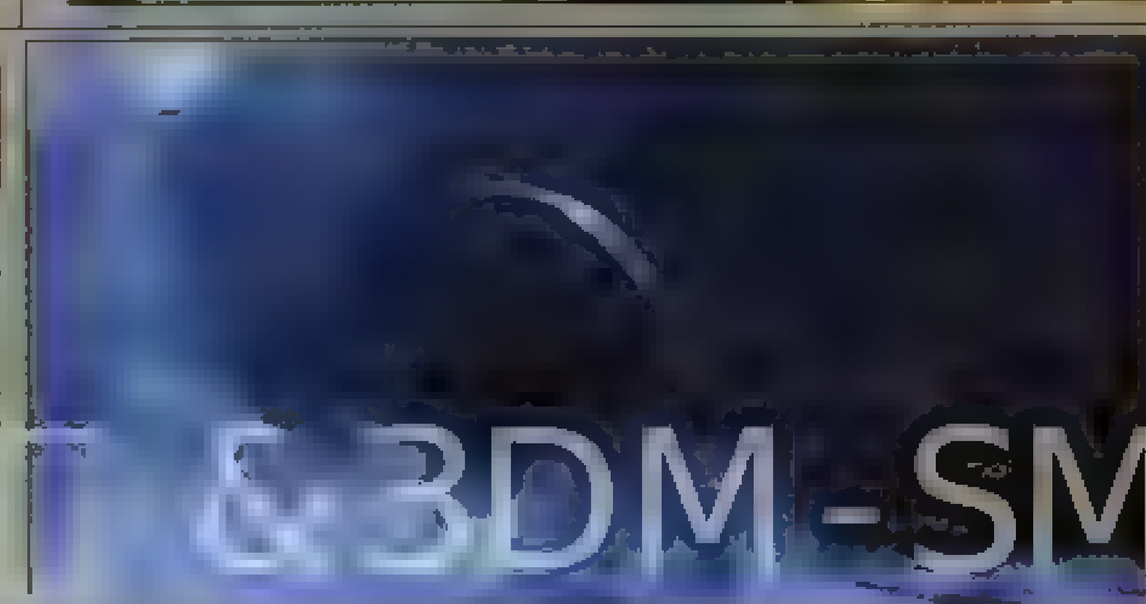
"'你是John Connor吗？'对于此片我没有太多可说，我就记得大家都跑到环球制片厂看3D电影了，那真是太神奇了。"——Alex

5 《黑鹰降落》

"60分钟的紧张动作给了我们很多灵感。我们密切留意了饱受战火摧残的城市场景、枪战的巨大力量以及战场的激烈与喧嚣。直升机被击中的场面给我们留下了最深刻的印象。"——Jeremy

"这里用到了很多精彩的枪火特效，是现代枪战的最好参考之一。我们现在还在学习其中的一些光影效果。"——Alex





&3DM-SM
www.plumbook.c

PGR PROJECT GOTHAM RACING 3

文 星夜

哥谭赛车计划3	Microsoft Bizarre Creations	RAC
X360 Project Gotham Racing 3		

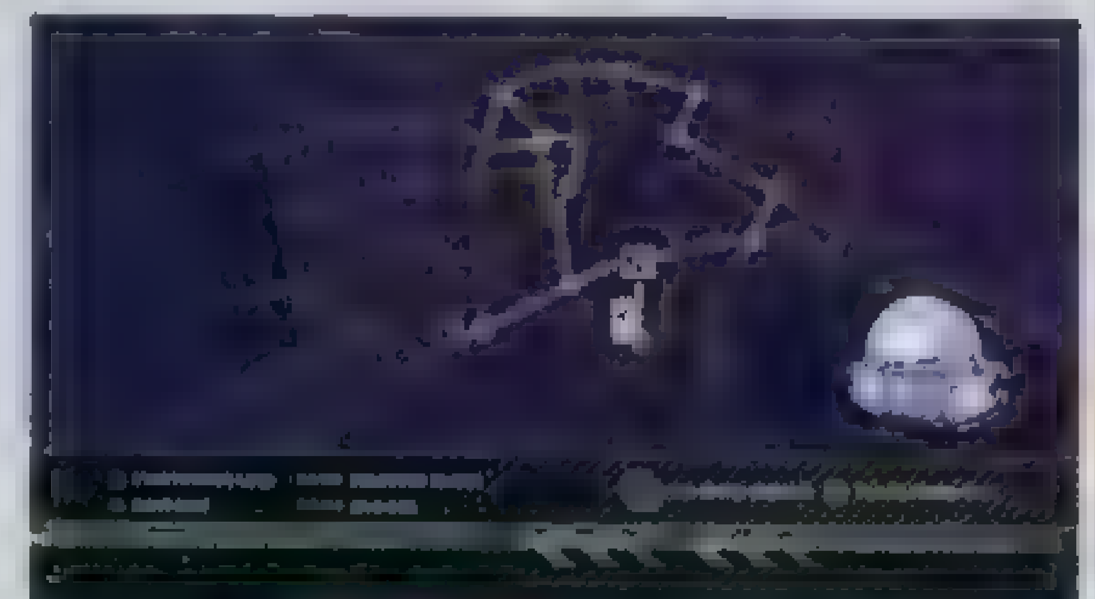
几年前，英国一家叫做 Bizarre Creations 的小组在伦敦 ECTS 展上会见了微软的工作人员。"听说你们正在做一部游戏机，我们有这么一款游戏，你看怎样？" Bizarre 的工作人员说。"我们很喜欢，你们能做出整个游戏吗？里面要有整座城市，你们只有12个月的时间，而且这部主机你们从未见过。"，"没问题！"，于是 Xbox 最畅销的赛车游戏诞生了……

《哥谭赛车计划》是继《光环》之后第二款突破百万销量的 Xbox 游戏，这款由一个规模很小的小型制作室、用不到一年的时间开发的赛车游戏体现了 Xbox 的性能优势，征服了大批赛车游戏迷。如今Xbox 360上市在即，《哥谭赛车计划3》成为最受关注的Xbox 360首发游戏之一。高度逼真的画面、诱人的超级跑车、新概念的GothamTV 网络模式……赛车游戏的新时代即将来临！

创造车神传奇

"《PGR》系列"最大的特征就是其"名望值（Kudos）"系统，仅仅依靠速度是无法取胜的。《PGR3》对名望值系统再度进行了改良，玩家要在车赛中做出最酷最炫的驾车动作才能不断提升名望值。大幅度过弯"漂移"，360度大转弯、沿线驾驶、双轮驾驶等都将获得名望值奖励。

▶《PGR3》带给玩家的是整个城市，比赛的起点、终点、路线都可以由自己制定。这样每一场比赛的赛道就有了无穷的可能性。





80辆究极梦幻跑车！

令人眼馋的大量超级跑车也是"《PGR》系列"的重要魅力，本作收录了超过80辆经过授权的名贵跑车，法拉利、道奇、蓝博基尼……这些赛车不仅外形与真车无异，车体内部的各个细节也都经过了无数次推敲，从仪表盘到变速杆全部真实重现，每一辆赛车的内部绝不相同。由于每辆赛车内部的方向盘、变速杆等位置都是不大一样的，因此车手的动作也会略有不同。



▲没钱买法拉力吧？这就是法拉力的车体内部了，过过干瘾吧！

匪夷所思的超高逼真度

《PGR3》的强大技术表现力主要体现于赛道周围的场景，纽约、东京等国际大都市将会活生生地呈现在玩家面前。在赛道两旁更是有无数观众观看比赛，这些观众不再是以往赛车游戏中的"纸片人"，而是真正由多边形构成的全3D人物，并且他们的动作全部由动作捕捉技术制作。



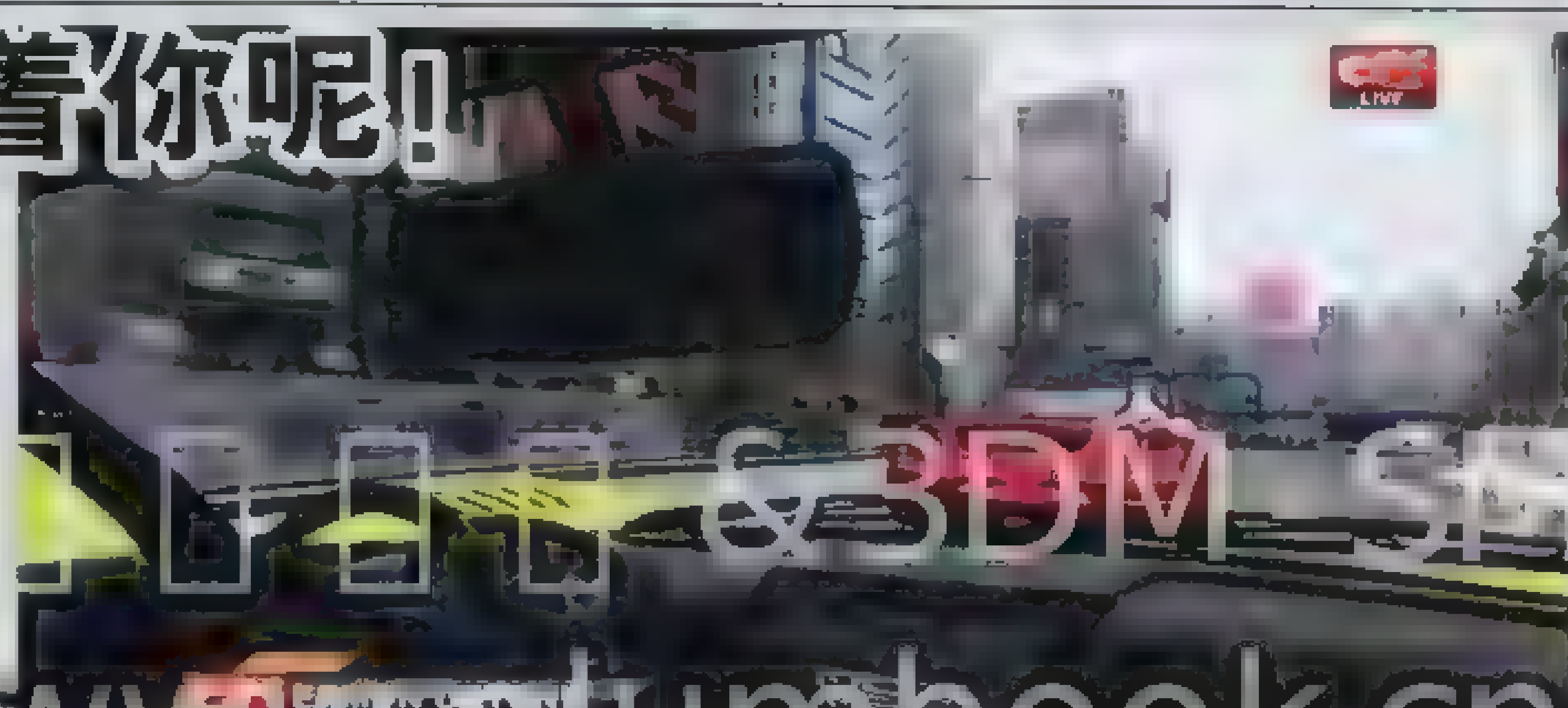
▲这是纽约市某赛道旁建筑的截图，绝非实景照片。

▶车内司机衣服上的折痕绝非贴图，而是即时演算的实时光影效果的体现。衣服本身还采用了凹凸贴图，呈现出逼真的布料纹理。对于一款赛车游戏来说，本作的细节表现可以说已经达到"变态"的程度了。



别出洋相！全球玩家都看着你呢！

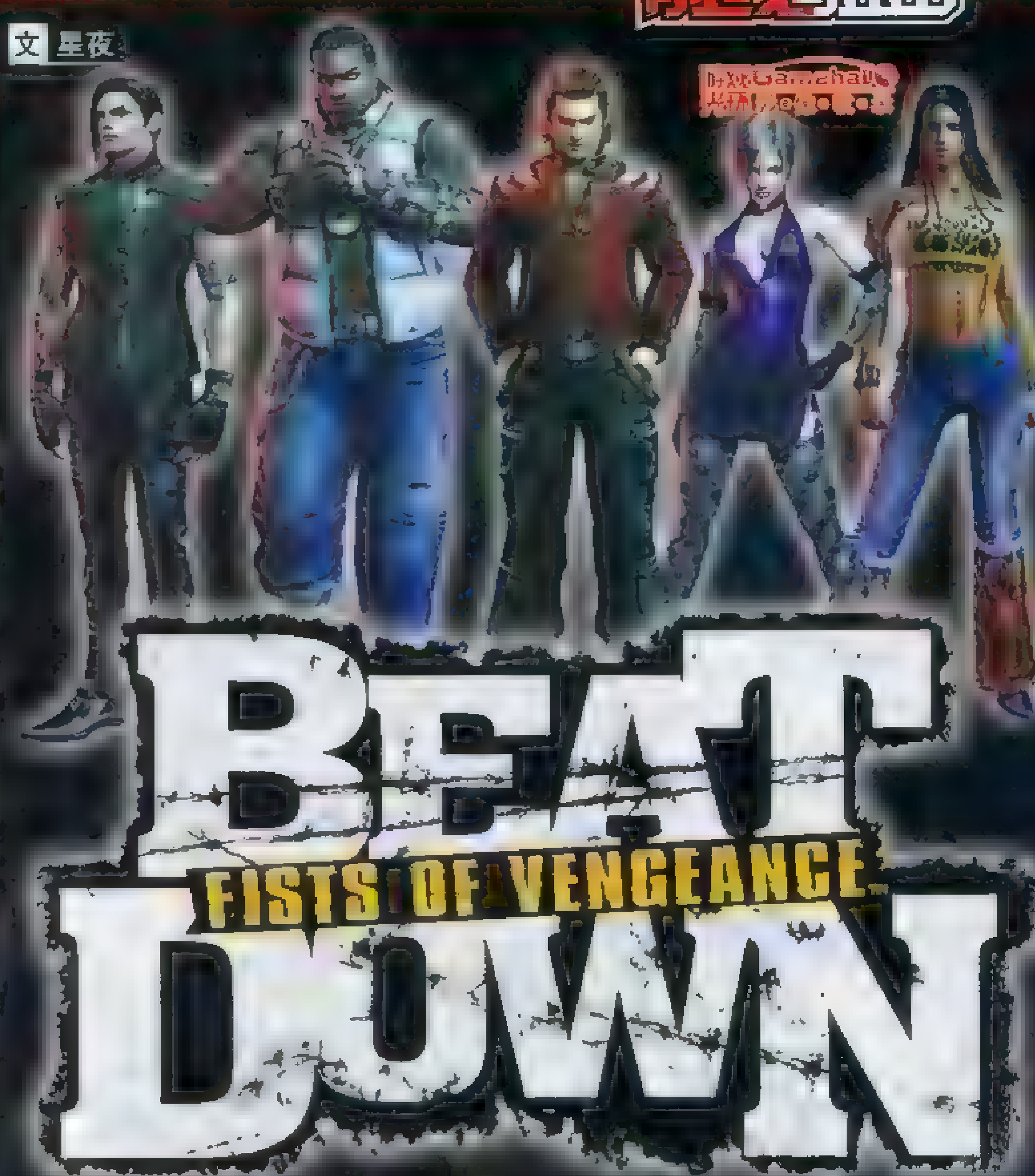
GothamTV 是 Bizarre 与微软全力推介的一项网络游戏功能，利用了新一代Xbox Live更为完善的网络服务。这套系统简单地说就是网络比赛直播，你与对手的比赛实况将会通过GothamTV。以类似电视转播的方式呈现在全球其他玩家面前。当然你也可以选择观看其他玩家的比赛从中吸取经验。你还可以通过这套系统了解世界各地的高手们的实时战报更新，当你的朋友创造新记录的时候也会得到消息提示。



www.plumbook.cn

文 星夜

绝对镇压：复仇之拳	Capcom/Cavia	ACT
多机种 Beat Down: Fists of Vengeance	预定 2005 年 11 月 14 日	日文
对应平台为PS2 Xbox		



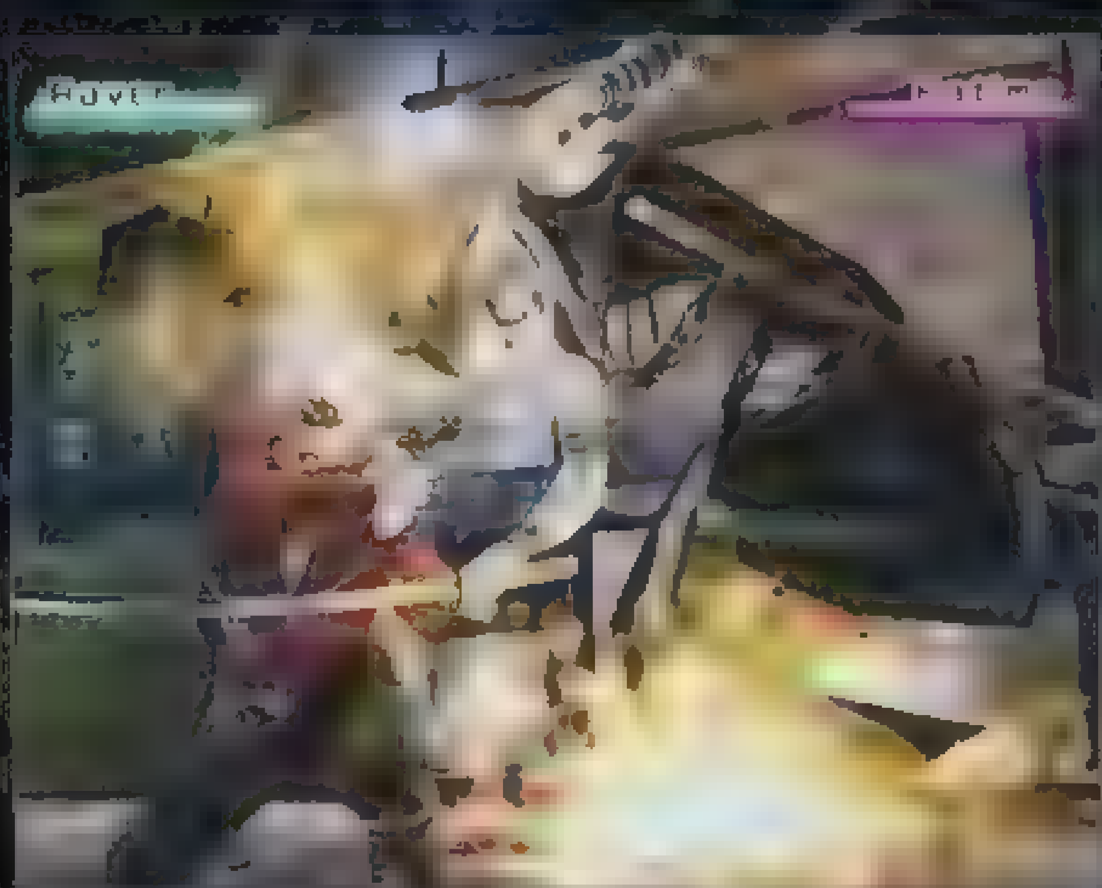
最近几年，由日本厂商所开发的游戏在欧美的总销售额有下降的趋势，由于欧美市场成长迅速，很多日本厂商都开始尝试开发更符合欧美玩家口味的游戏。《绝对镇压：复仇之拳》是由曾经制作了《龙背上的骑兵》系列的Cavia制作室开发，不过两部作品的风格却是截然不同，《绝对镇压》是一款具有很浓的美式游戏风格的作品，并且有不少暴力表现。

五大元老惨遭陷害

Los Sombras是一个犯罪率极高的城市，这里是黑帮们的天下，要想在这里生存只能依靠自己的拳头。Zanetti家族是该市最为庞大的犯罪组织，该组织能够有今天的地位应归功于作为社团主力的5人。有一天Zanetti家族的首领命令这5人前往破坏敌对组织的毒品交易，然而当他们到达现场时，发现的却是敌对组织毒品交易者们的尸体，就这样，这5人成了杀害毒品交易者的嫌疑犯，成为黑白两道追捕的对象……

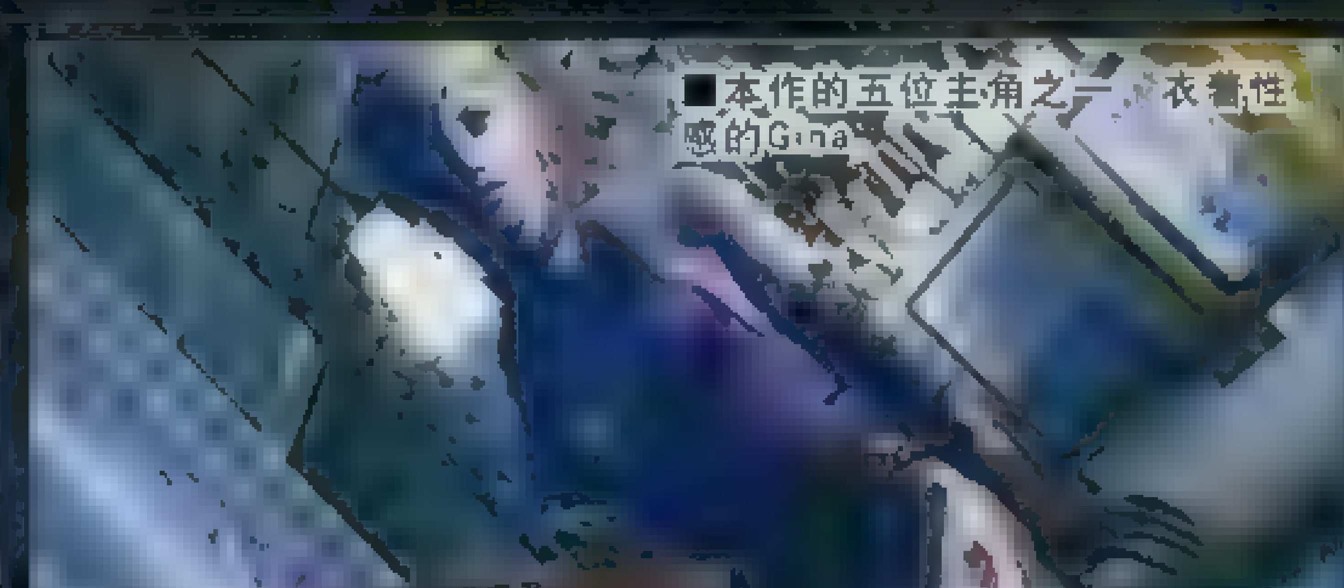


黑白两道众矢之的



▲这位手持日本刀的叫做Fatima的女人似乎是个BOSS级角色。

在《绝对镇压》中，玩家可以从5名黑帮战士中选择一名，不同的角色有不同的优劣势以及战斗方式，他们的故事当然也各不相同。由于游戏一开始玩家就是警方和黑帮都在寻找的对象，屏幕上方有两个数据分别表示警方和黑帮对你的注意度，就像《GTA》中的通缉度一样，数值越高意味着外出时越容易碰到大批敌人。为了降低受注意度，你可以找个地方将衣服换掉。除了换装之外，还有很多细节要注意，例如在战斗中搞得自己浑身布满血迹和淤青，就很容易被敌人注意到，因此打架之后最好上诊所进行治疗，或者到当地的酒吧喝上几杯。



■本作的五位主角之一，衣着性感的Gina



▲本作中有大量暴力成分，战斗中很容易就会染上血迹



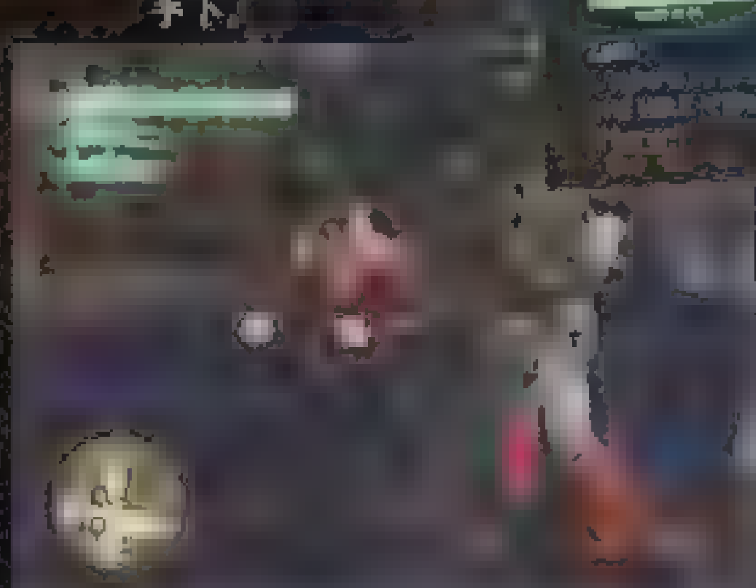
■在商店里除了可以购买各种道具外，还可以购买乔装用的服装



▼手下的挑选是采用手机通讯录的方式进行的，右方用线条的方式表示此人的各项数值，选定之后给此人打个电话就可以将其呼唤出来。

▲成王败寇，只有将对方打败才可以胁迫其成为自己的手下。



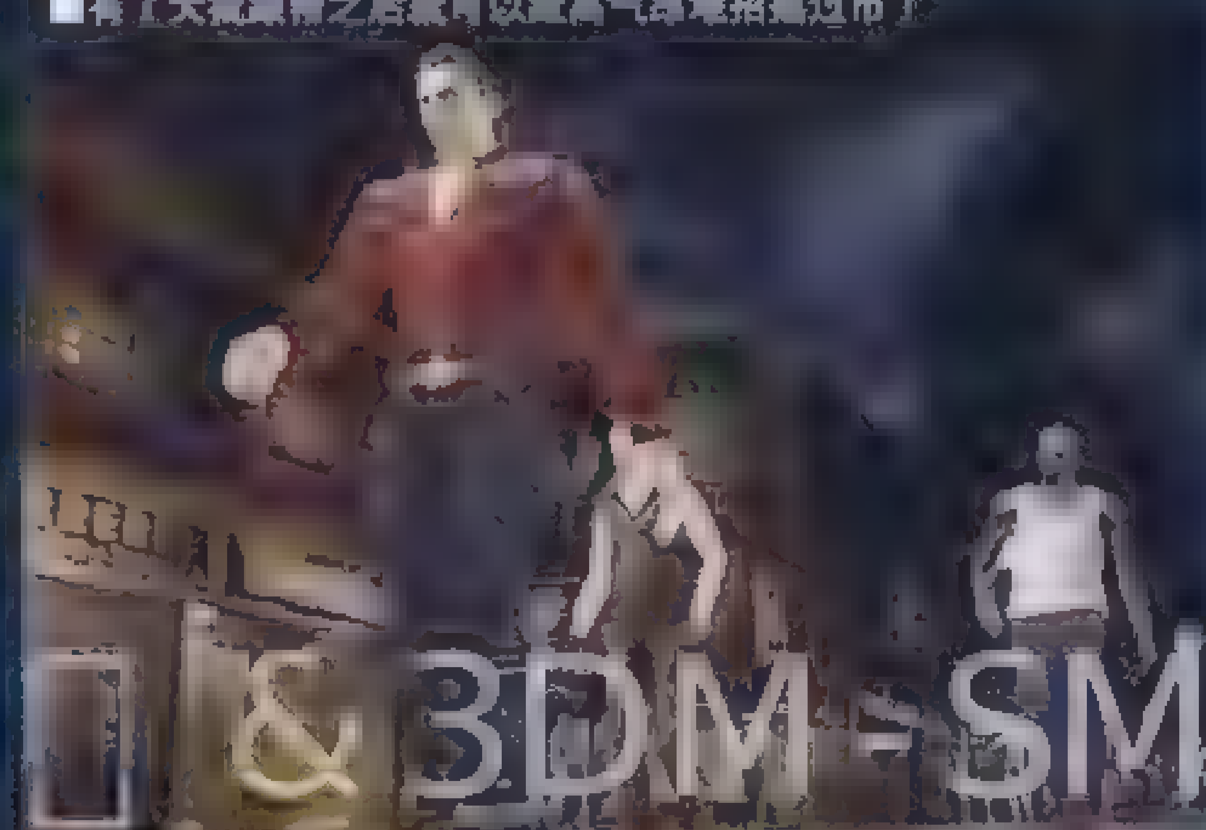


◀由于己方最多可以有3人，玩家也可以进行战术搭配，在这张画面中五位主角之一的Lola抓住了敌人，让Raven可以顺手攻击。

百人大帮横行街头

玩家要做的不仅仅是乔装打扮，更为重要的是建立自己的势力称霸Los Sombras，首先要做的是招募手下，本作的第一个任务就是获得黑名册，了解Los Sombras市有哪些人可能成为盟友，在游戏初期寻找盟友的最佳地方就是酒吧。招募手下的方式很简单，你只要在打斗中将对方击败，然后用刀架在对方的脖子上强迫对方屈服。玩家最多可以招募100名手下，不过同时只能携带两名手下进行战斗，由于这些手下是不会随着游戏的进行而升级的，因此就有必要不断寻找更强的手下。在Los Sombras城还有很多任务等待玩家，你可以通过完成任务获得报酬，然后用来购买武器装备。

■有了大批跟班之后就可以趾高气昂地招摇过市了



©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED. ©cavia 2005

& 3DM - SMV
www.plumbook.cn

BURNOUT REVENGE

在介绍游戏前，先让我们想象一下，在一个晴朗的午后，你驾驶着自己的座驾和女伴一起兴趣盎然地在兜风，聊着聊着渐入佳境时突然前面遇上了塞车——又一个疲惫的放学后或者下班后，你乘坐公车准备赶回家吃饭，但是竟然又遇上了大塞车——这时，你是不是有一股冲动想破口大骂："@&%$*#……"交通状况已经成为每一个人每一天都必须去面对的问题，面对这让人难受压抑而又无可奈何的塞车，我们要奋起反抗！如何反抗？拿起你的手柄进入《火爆狂飙：复仇》的世界，这里能够让你发泄对交通状况的所有不满，让我们一起撞个痛快！

火爆狂飙：复仇	EA	RAC
多机种 Burnout Revenge	2005年9月13日	美版

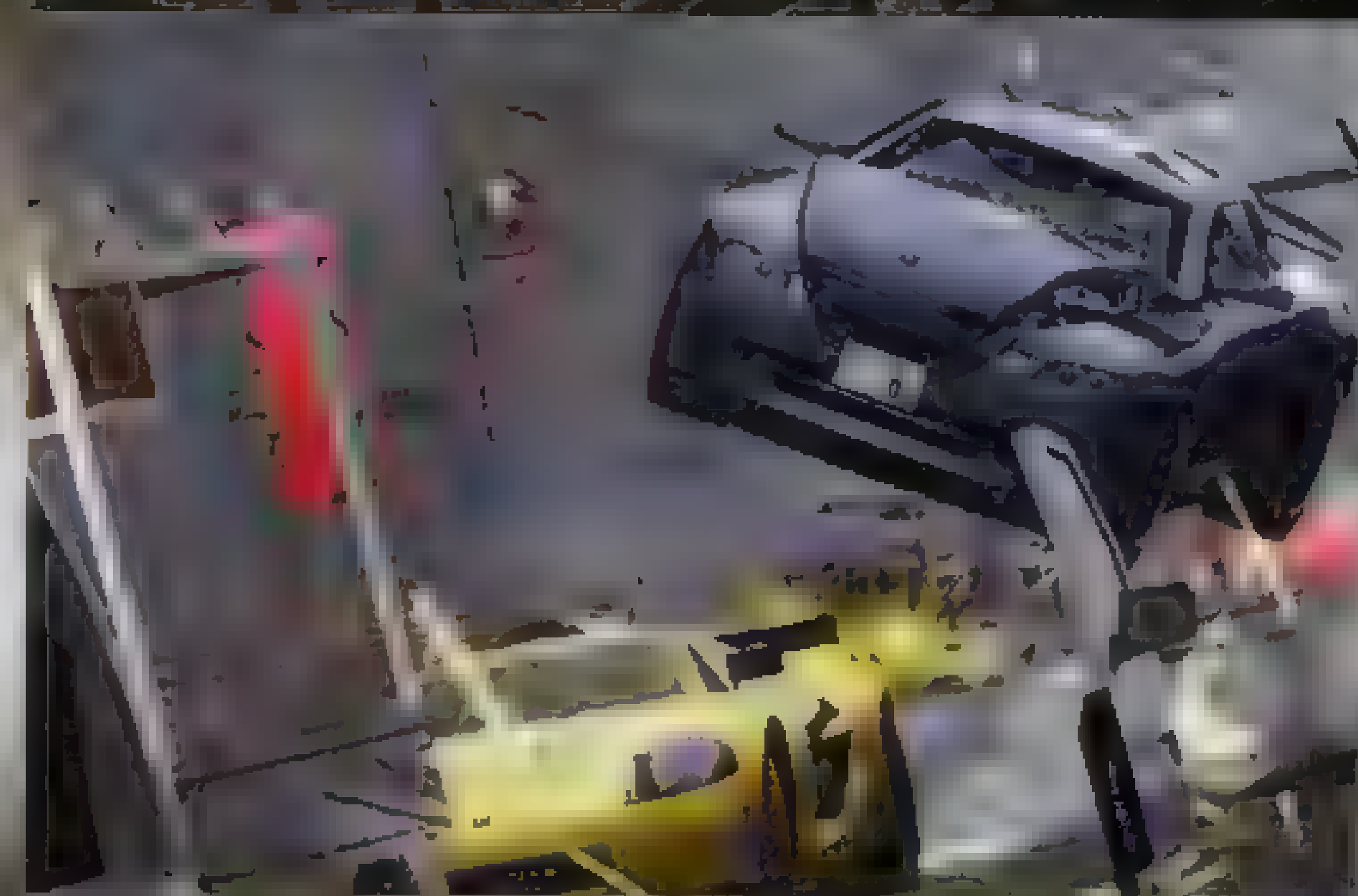
对应平台包括PS2、Xbox、X360，以上为PS2……

文 阿迪



让好莱坞也汗颜

《火爆狂飙》系列，最强的一点是什么？就是高速撞车（Crash）。美国的好莱坞电影大家肯定也看过，其中由基努·里维斯（Keanu Reeves）主演的《生死时速》（Speed）、《黑客帝国2》（The Matrix Reloaded）等影片中都有让人惊心动魄的飞车特技。但是，在系列新作《火爆狂飙：复仇》中，全新的系统，完全展开式撞击点，能够让车辆在高速撞击时所擦出的每一粒火星或碎屑都真实再现于玩家的眼前。这无疑让人觉得非常刺激，真实感十足。有了《火爆狂飙：复仇》后，你就可以天天在家享受超越好莱坞特技的飞车场面所带来的全面感官刺激。Burnout Revenge is the king of crash！



◀在《火爆狂飙：复仇》的世界里没有太多的交通法规，有的只是尽情的竞速和碰撞

钢铁是怎样炼成

《火爆狂飙：复仇》中的所有新车都拥有三项基础能力：竞速力（race）、强硬度（muscle）、冲刺撞击（crash）。我们可以根据自身的驾驶风格有针对性地进行强化改造，通过不断赢取比赛或达成游戏目标来积累资金，锻炼你的战车让它变成一头真正的钢铁猛兽！



▲评价系统会根据你每一次完成任务或指标时的成绩来发放奖金。在系列传统的Crash Mode里，撞得越华丽越彻底就越高分。

与朋友们一起撞个痛快

《火爆狂飙：复仇》的网络模式（Online Play）支持最大6人同时"撞车"，本作将对应PS2网络套件和Xbox Live，有条件的玩家可以登陆相关的网络与全世界玩家一起撞个痛快。而本作的Xbox 360版也正在开发中，具体发售日尚未明确。



◀从这张《火爆狂飙：复仇》的Xbox360版开发中画面来看，黑色车辆的碎屑纷飞，效果非常逼真，不过前挡风玻璃处没有处理好。



塞车？全世界都一样！

"有人的地方就有交通，有交通的地方就有塞车"，这句放之四海皆准的真理如今被《火爆狂飙：复仇》完全展现在游戏之中。制作小组为求真实再现路面的状况，不远万里横跨三大洲选取三个交通状况非常出名的城市——美国的底特律、意大利的罗马、日本的东京。底特律－温莎边境的交通状况大概可以称得上是世界上最繁忙的边境。而罗马则可以用一句话来形容，"条条大路塞罗马"。东京在早晨上班的高峰期平均每小时有100万人以各种各样的交通方式从郊区涌向市区。可以说，本作所选择的三个城市都有其独特的交通路面状况。

©2005 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved | Privacy Policy | Terms of Service

文 纱迦



真·三国无双4 猛将传	Koei	ACT
PS2 真·三国无双4 猛将传	预定2005年9月15日	日版
		4280日元
对应周边未定		

修罗模式的流程

在正式进入修罗模式前，首先要选择玩家控制的武将。修罗模式是一个完全独立的游戏模式，在修罗模式里武将能力和武器性能全部为初始值。接下来就会有三个目的地供玩家选择，玩家要从中选择一个。之后就会进入战斗准备画面，在此画面中可以更换装备或改变同行的部下。战斗准备结束后，如果玩家的所在地有道具店或锻冶屋的话，还可以在此购买道具或强化武器。之后就会进入战场了。

每打完一个战场，就会重新出现三个目的地供玩家选择。修罗模式是可以无限打下去的，而出现的战场、各势力的配置、发生的事件都是随机的，因此有常玩常新的感觉。如果在战场上战死，或是选择"终了"，就会退出修罗模式。退出时根据玩家的成绩，将会获得附加铁。附加铁是可以继承的，下一次游戏开始时玩家初期便会拥有。



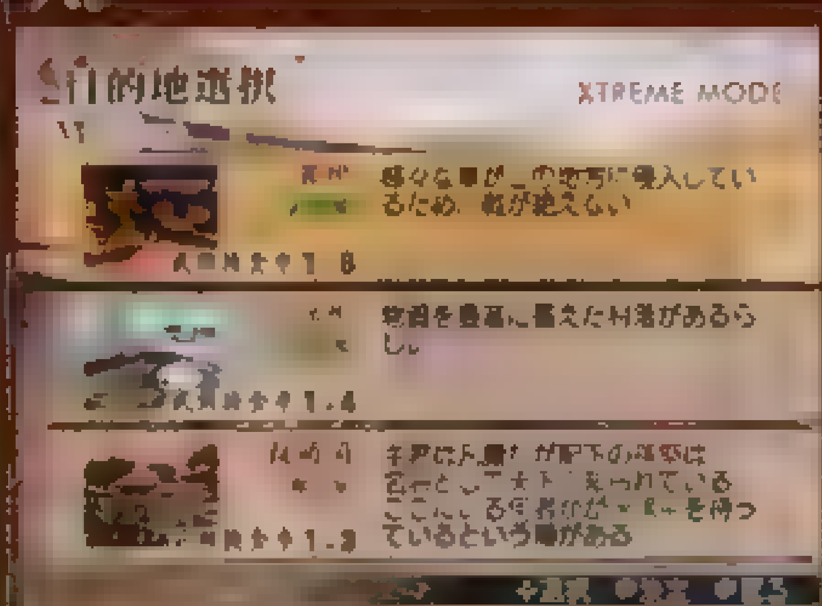


上一期为大家介绍了本作新增的外传模式，而本期要重点介绍经过改良后的修罗模式。修罗模式最早出现在《真·三国无双3 猛将传》中，当时纱迦就预言说修罗模式必将成为"《真·三国无双》系列"发展的重要组成部分之一。果然，两年之后，一个全新的修罗模式出现在我们面前。好了，闲话少说，接下来就让我们来看个究竟吧！

三大要素：钱、铁、同伴

钱、铁、同伴是修罗模式的三大要素，下面分别解说一下。

钱的作用是在道具店里购买道具。在修罗模式里过关后并不会恢复体力，而战场上几乎不会出现回复道具，要想补血的话就得在道具店里花钱买。道具店里出售的道具除了回复道具外，还有诸如增加武勋、加强能力、延长时间等辅助道具，甚至还可以花钱邀请同伴加入。



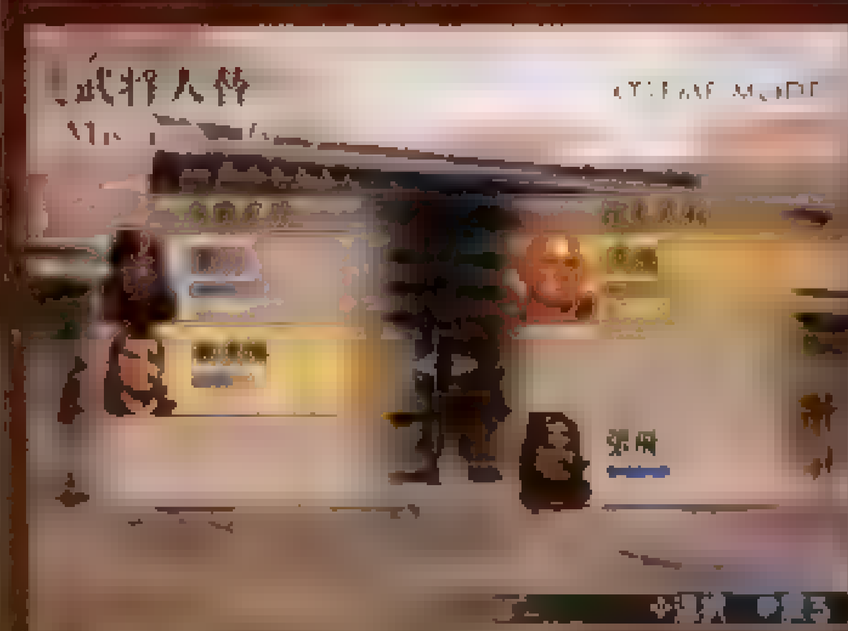
▲每个战场都有武勋换金率的设定，过关所获得的武勋乘以武勋换金率，就是玩家在本关中获得的钱。



▲铁是在战场上随机出现的，看来有必要对每个战场都进行一次彻底的搜索！

铁是本作新加的设定，铁是在锻冶屋里打造武器的材料。在本作的修罗模式中，武器不能升级，但可以在锻冶屋中强化能力。可以强化的能力中，不但有最基本的攻击力，还有各种附加能力，连武器重量都可以变，玩家可以按照自己的意愿来打造武器，当然前提是铁要够。

同伴则是和玩家一起战斗的好帮手，所有48名可选择的武将都可以成为同伴，但一次游戏最多只能取得6位，只有其中3位能和玩家一起上战场（未上场的同伴在过关后会恢复体力）。同伴的加入方法很多，比如花钱邀请、完成委托、营救成功等等，而在本作中还可以将手下败将收为己有。



▲可以双打是本作修罗模式的最大进步，这样就简单多了。

真·三国无双4 猛将传 TREASURE BOX



《真·三国无双4 猛将传》也有限定版！限定版的发售日和游戏一样，都是9月15日，定价9240日元。里面的内容包括：

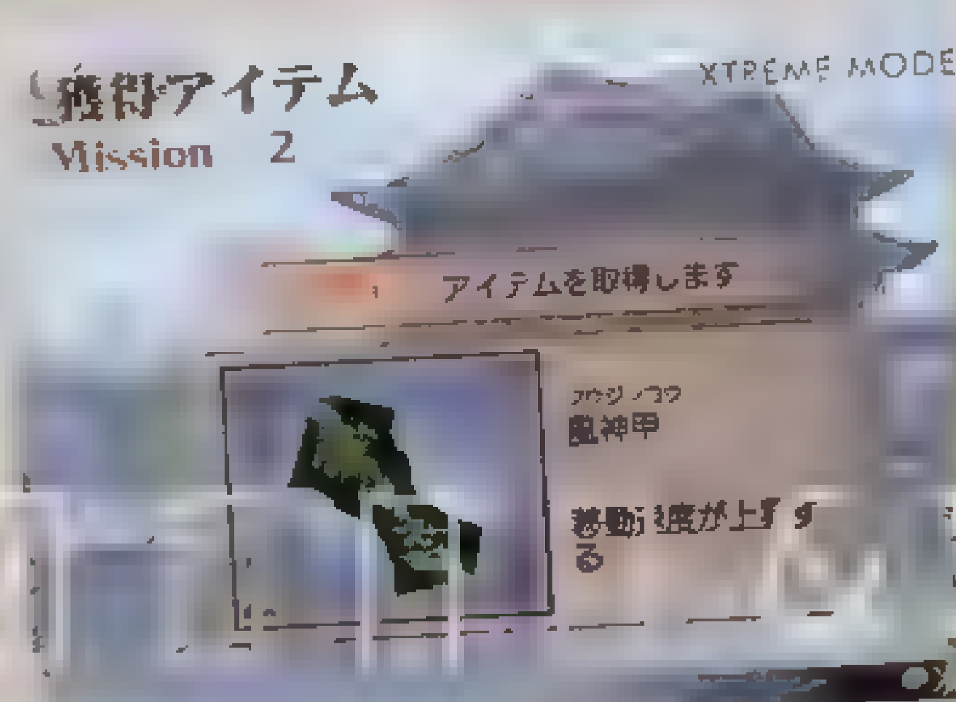
《真·三国无双4 猛将传》游戏
方天画戟和青龙偃月刀的1：10模型
《真·三国无双4 卡片游戏》特别版
《三国演义》日文缩写版
4张明信片

道具和事件

修罗模式能让人一直打下去，其主要动力就在于道具和任务。在《真·三国无双3 猛将传》中，修罗模式里出现的道具和其他模式中一样。而在本作的修罗模式里，增加了很多修罗模式的专属道具。这些专属道具大部分都是对同伴有效的，不过也存在一些特殊道具。这种道具只能在修罗模式中取得，可以在其他模式中使用（或是对其他模式有一定影响），具体不明。

事件是在战场上随机发生的，种类很多。事件结束之后玩家有可能获得钱或铁，部分任务还关系到同伴的加入。在《真·三国无双3 猛将传》中出现的事件大致分为14类，本作则大幅增加了事件的种类。目前已知的新事件有：寻找宠物虎、发动火计、保护宝物库。事件会受到玩家行为的影响，玩家多做善事或坏事会令发生的事件有所不同。







www.plumbook.cn

©2005 KOEI Co.,Ltd. All rights reserved.





ACE王者传说隔年再临！

全新剧本全新系统全新体验！

王牌机师A.C.E. 异世纪传说2 Banpresto FromSoftware ACT
PS2 A.C.E. Another Century's Episode 预定2006年春 日文

不知大家还记不记得《王牌机师A.C.E. 异世纪传说》这款游戏？相信喜爱《机战》的人大都对其还留有印象吧。这款与《机战》一样，以众多大人气机器人的大杂烩为卖点，但以强调机体操作的动作游戏，在今年1月发售以后，其完全原创的故事、不错的机体速度感、操纵性，一下子便获得了许多原《机战》玩家们的青睐和好评。FromSoftware如今再接再厉，又预定于2006年的春季推出这款游戏的续作《异世纪传说2》。虽然目前游戏的开发度只有30%，但这款号称故事、机体和关卡数量大幅度增加的新作，到底会是个什么样呢？眼见为实，大家看看公布的这些游戏画面便会有所了解了。

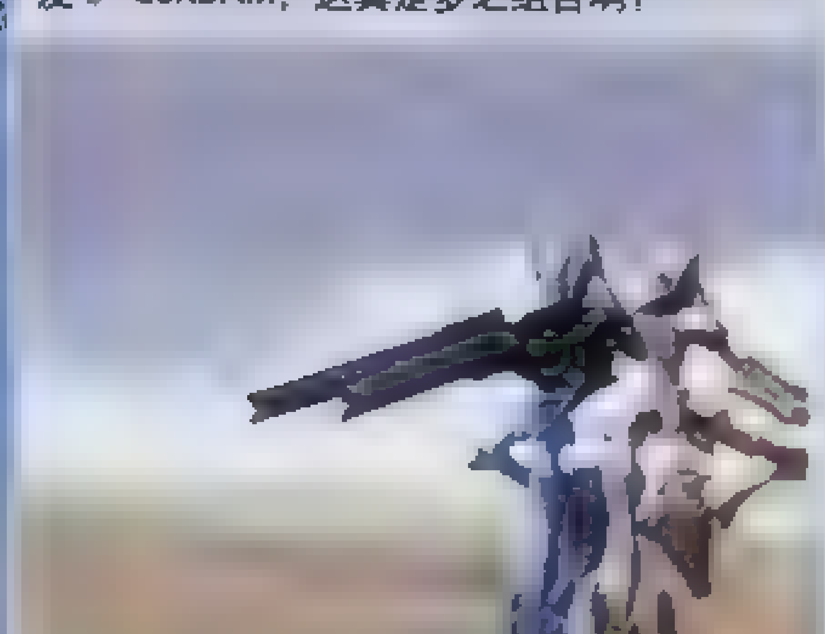
如今已知的登场作品

僚机同战

在前作中，玩家在出击前可以进行出战僚机的选择。僚机的出战机体越多，那么在任务中敌人登场机体的HP量就越少。然而在前作中出战的僚机，我们只能听到驾驶员的声音而不能"见其形"，相信这也是所有玩家共同的遗憾。在本作中，制作人员终于对这一系统作出了变更——在同一画面内，玩家与由AI控制的僚机进行同时战斗成为了可能！不过这也意味着，同时出现的敌人数量可能会比前作更加庞大……



▲WING GUNDAM ZERO、GUNDAM GP-01以及ν GUNDAM，这真是梦之组合啊！



▲伊佐未勇与宇都宫比玛的携手之战！不知是否还能听到比玛那经典的"Shoot！"……

登场机体



埃斯特巴利斯（夏日花）
机动战舰抚子

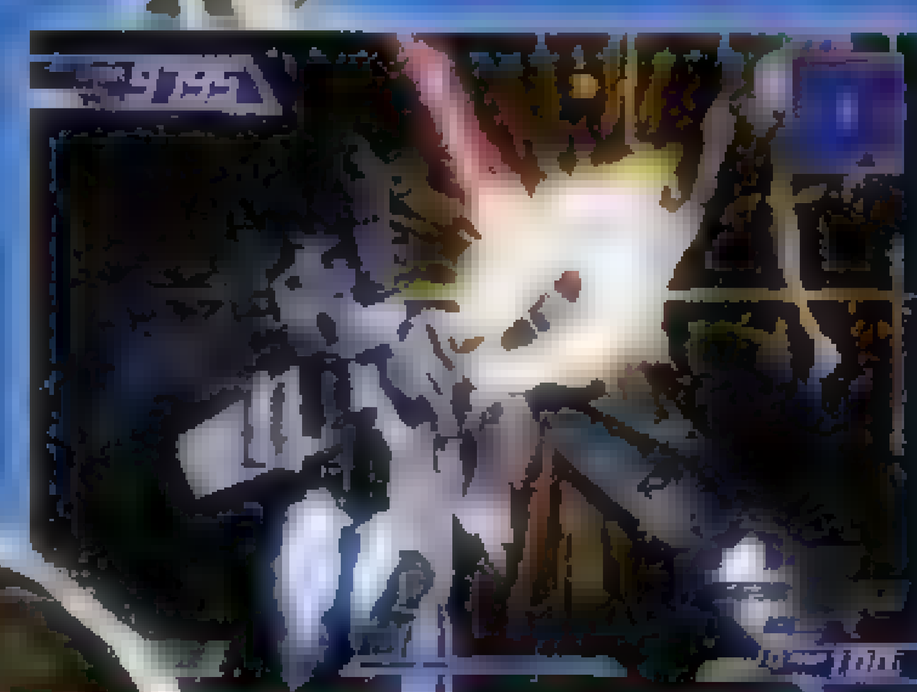


主角天河明人的座机。前作中他驾驶的是剧场版中的黑百合，而黑百合就是在夏日花这台机体的基础上加了新的装甲而成的。而在本作中，原著中的大豪寺凯（山田二郎）、御统由莉嘉、凉子三人娘相信也会一一登场亮相！

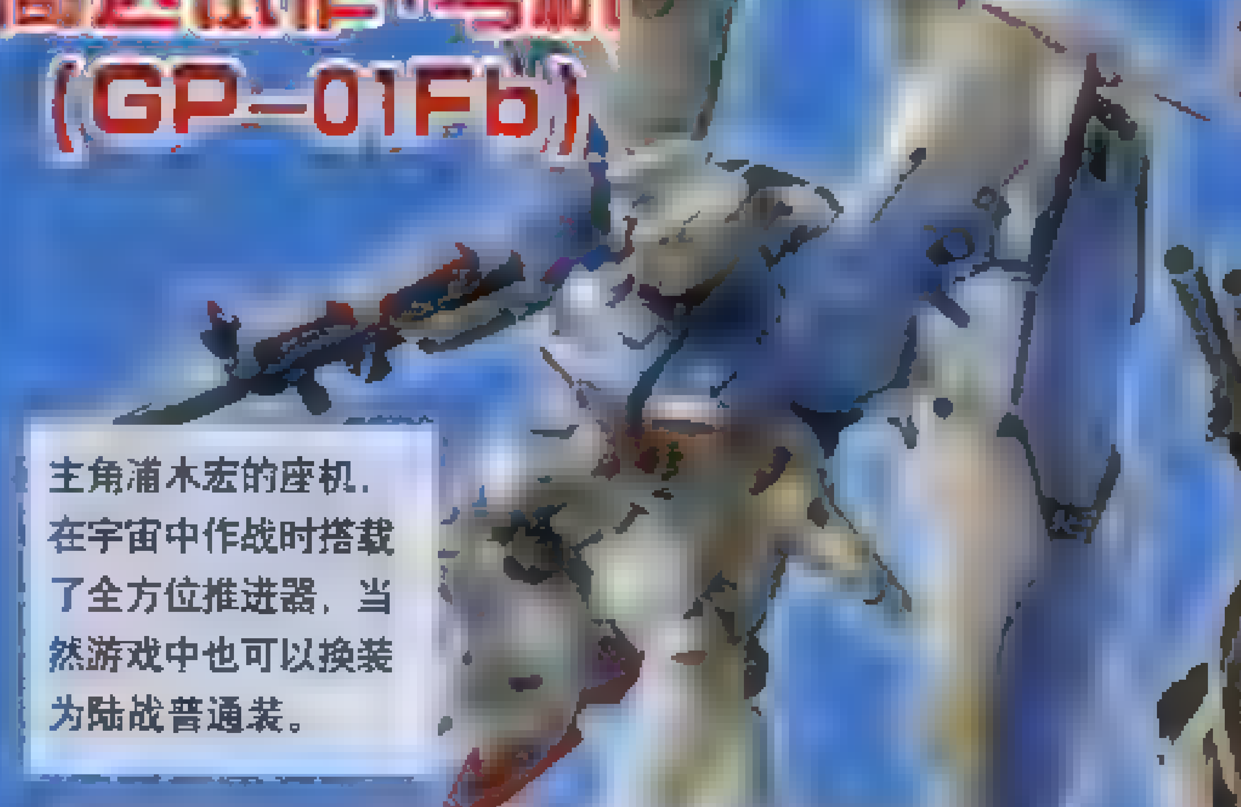


VF-1S STRIKE VALKYRIE变形战斗机
超时空要塞MACROSS 可曾记得爱

骷髅机队的首领机，同时原本也是队长罗伊·福克的爱机，但他死后，其部下、也就是原著的主角一条辉继承了他的位置和这架最酷的战机。



高达试作1号机（GP-01Fb）
机动战士高达0083 星屑的回忆



主角浦木宏的座机，在宇宙中作战时搭载了全方位推进器，当然游戏中也可以换装为陆战普通装。



飞翼高达零式（无尽华尔兹CUSTOM版）
新机动战记高达W 无尽的华尔兹





飞翼高达零式是高达史上最具人气、也最强大的数台高达之一。背后的翅膀以及两把合并在一起，能够一击毁灭殖民卫星的超大功率光束来福炮是其最大的特征。机体搭载了能够预测敌人动向的ZERO系统，驾驶员是希罗·尤尔。

www.plumbook.cn

深渊传说	Namco	RPG
PS2 TALES OF THE ABYSS	发售日未定	日版
		售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定

TALES OF THE ABYSS
テイルズ オブ ジ アビス

对于《深渊传说》(以下简称《TOA》)的突然公布，的确让人感到非常惊讶。在《神话传说》还没有发售的情况下就公布新作，不禁让人觉得Namco是否是太操之过急了。但就每一代《传说》的优秀品质而言，我们不应该怀疑本作的素质。毕竟这是一部打着“10周年纪念作品”口号的《传说》，藤岛康介那华美的人设让人一扫因为《樱大战V》而对他实力产生的怀疑。现在《传说》推出的速度是越来越快，但素质却没有太大的波动，这是件欣慰的事情，《TOA》到底怎样，就让我们拭目以待吧。

文 邪魔天使

“《传说》系列”10周年纪念作品！

故事



在距今2000年以前，因为第七音素的发现，人们确认了记载有行星的诞生、消灭以及未来的“星之记忆”的存在。而围绕着“星之记忆”，行星奥尔德兰特的战乱时代也拉开了帷幕。经过常年的战乱，大地荒芜，并且还产生出了含有毒素的瘴气，人们遵循读取了星之记忆的音律士尤莉亚·朱叶的预言，将瘴气封闭在大地深处，避免星球的灭亡。

时间飞逝，现在世界已经分离成金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国与玛尔库特帝国两个国家，这两个国家保持着世界的平衡。但实际上，在精神上支配人们的并不是这两个国家的国王，而是守护尤莉亚教义的罗伦莱教团散布在世界的“预言”。

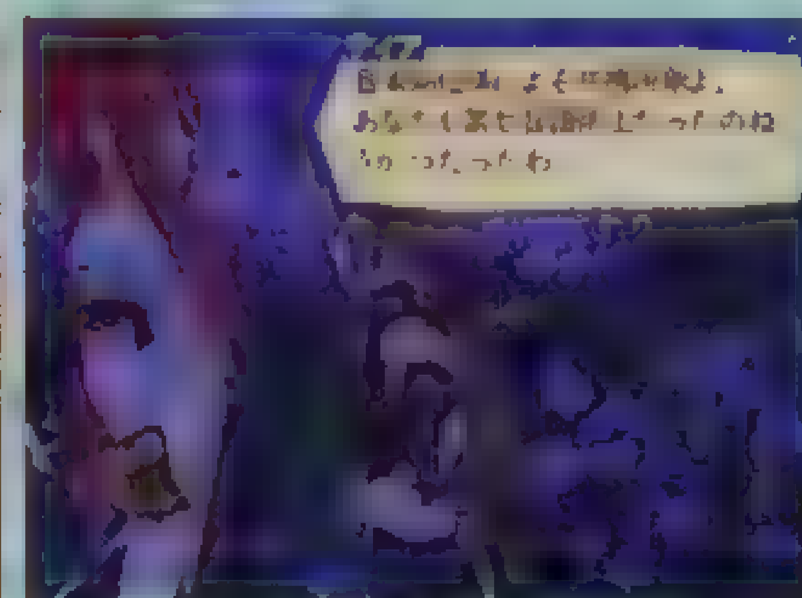


▲游戏人物比例都比较大，表现都很真实故事也很严肃，看得出这次《TOA》对应的年龄层明显要高于前几作。

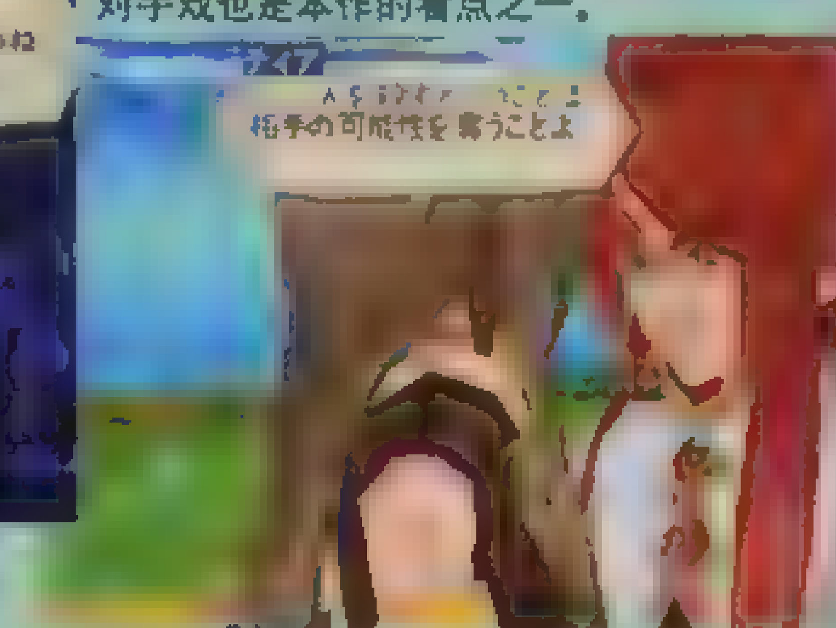
▼这些光的形状与乐谱非常相似，不知道这个建筑物中到底有什么东西。



▼缇娅向卢克说出了严厉的话语，两人的对手戏也是本作的看点之一。



▲本作中“音”是关键，卢克与缇娅都是可以操纵第七音素之人。



关于战斗

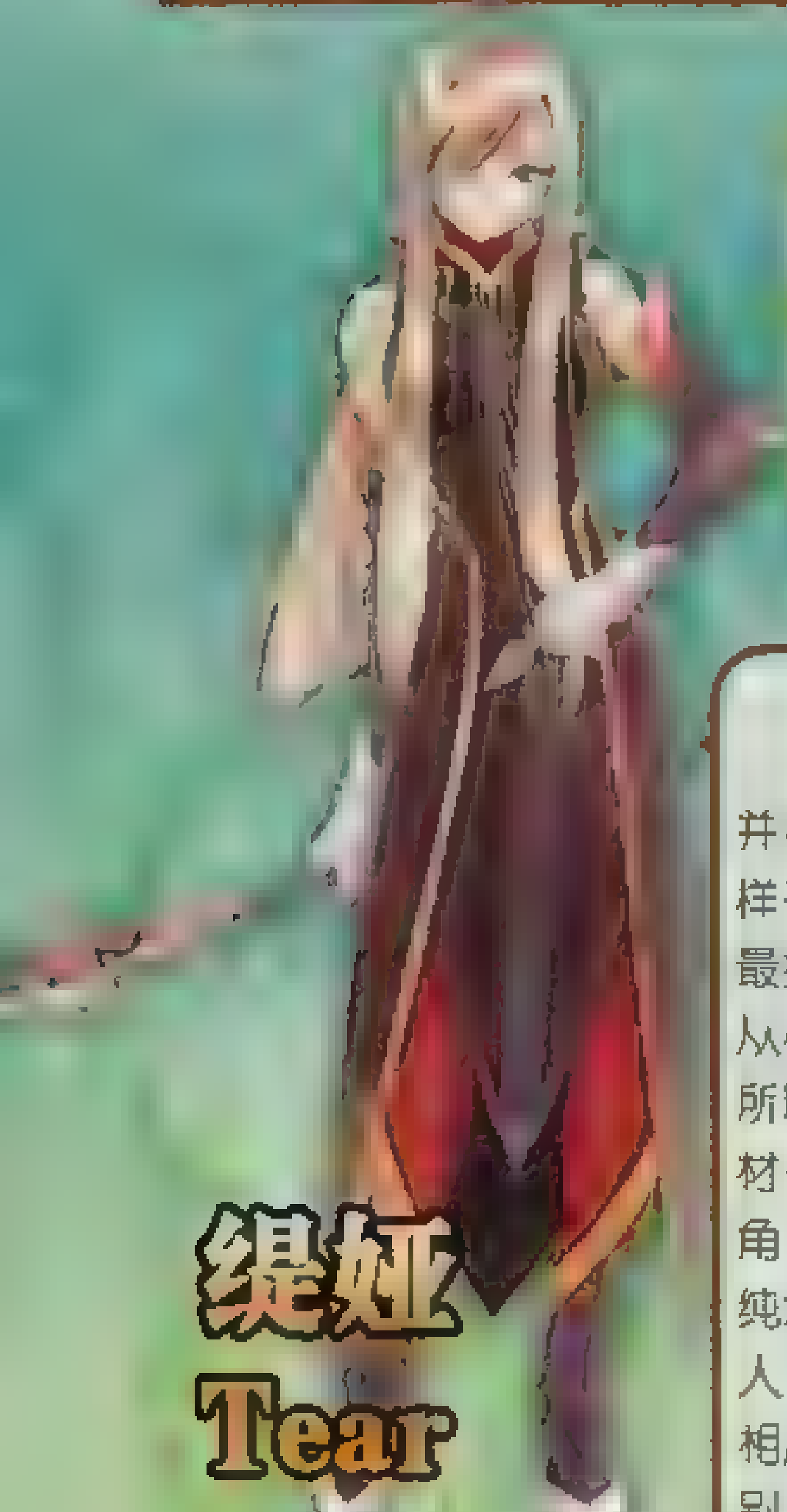


▲《仙乐传说》的多线式战斗很有战略性。

虽然目前《TOA》公布的消息还很少，而“《传说》系列”的招牌——战斗也没有具体的图片公布，但据目前的消息称，《TOA》将采用《仙乐传说》那样的多线式战斗。不过每一作传说在战斗方面都会进行一些变化，虽说是采用《仙乐传说》的多线式战斗，但实际上应该还是会进行一些变化。“《传说》系列”每一作的战斗都有其亮点，这次的《TOA》应该不会让我们失望的。

关于其他角色

在游戏中除了卢克和缇娅外还有一些奇怪的家伙，而且在游戏中也会有一些古怪的动物，不过系列中经常出现的妖精在本作中是不会出现的，队伍中的同伴基本上都是人类。(制作人语）妖精不会出现的确让人感到有些遗憾，但相信这款以“剑与魔法”为世界观的幻想作品中肯定会有大量的幻想生物出现，不知道到时会有什么样的可爱生物出现呢？（ ´o` ）



缇娅 Tear

- 年龄：16岁
- 性别：女性
- 身高：162cm
- 体重：50kg
- 职业：音律士

司掌预言的罗伦莱教团的教团兵，第七音素的使用者。在她懂事前就失去了双亲，之后作为一名教团兵而被抚养成人。话不多，自制心也很强，虽然看上去很冷漠，但对于可爱的东西却非常喜爱。

制作人的话

这次的女主人公给人的印象是比较另类的，原本的想法并不是这样，不过在制作的过程中自然而然就成了现在这个样子。姐姐型的女主角在系列中还未出现过，与缇娅的形象最接近的，应该就是《仙乐传说》中的莉菲尔老师了。因为从小就有悲惨的遭遇，缇娅的精神年龄明显要高于同龄人，所以给人很成熟的感觉。而且在设定的时候我提出缇娅的身材一定要好，因为这次身材好的角色没几个，所以作为女主角，身材一定要好。另外，虽说是教团兵，但她也不会去单纯地救助别人。缇娅不仅仅会回复，毕竟她是投身于战争的人，是一个有实战经验的士兵，这样的设定刚好与主角卢克相反。缇娅头脑敏锐，卢克却毫无经验，两人简直是天差地别，在旅行途中，卢克从缇娅身上学到了很多东西。



卢克·冯·法布雷 Luke fone Fabre

- 年龄：17岁
- 性别：男性
- 身高：171cm
- 体重：68kg
- 职业：剑士

金拉斯卡王国公爵的独生子，小时候被敌国诱拐，救回来后就一直被关在家里。也许是受到了刺激，卢克对于小孩子时的记忆已经丧失。因为家里很富有，不用为生活担心，又没有踏入过社会，所以对外面的世界一无所知。卢克惟一的兴趣就是练习剑术，虽然技术一般，但很有潜力。

制作人的话

这是个很有现代感的角色，被家人宠，不让做这个不让做那个，就像现在的一些小孩一样。卢克的血统优良，家里又有钱，所以认为什么事都可以用金钱来解决，是个十足的公子哥。但由于从小就被软禁在家里，所以童年也有不快乐的一面，对于外面的世界也一无所知。虽说卢克没什么进取心、对物质生活也没有什么烦恼，对世界危机也没什么紧张感，但正因为如此他才保持了一颗纯洁的心。他的人生就像一张白纸，而在冒险中如何成长，如何书写出自己的人生，正是这款游戏的看点之一。

© 藤岛康介 ©2005 NAMCO LTD

132期中，我们为大家介绍了4位确定会在新作中登场的角色、1个新的场地以及与本作故事背景相关的一些小知识。这一次，阿修罗要为大家介绍本作独创的自创角色系统、两个新场地以及原创的新模式。目前游戏预计在今年10月底发售，关于角色、场景以及系统还有很多内容没有正式公布，请诸位和笔者一起耐心等待吧！

文 阿修罗



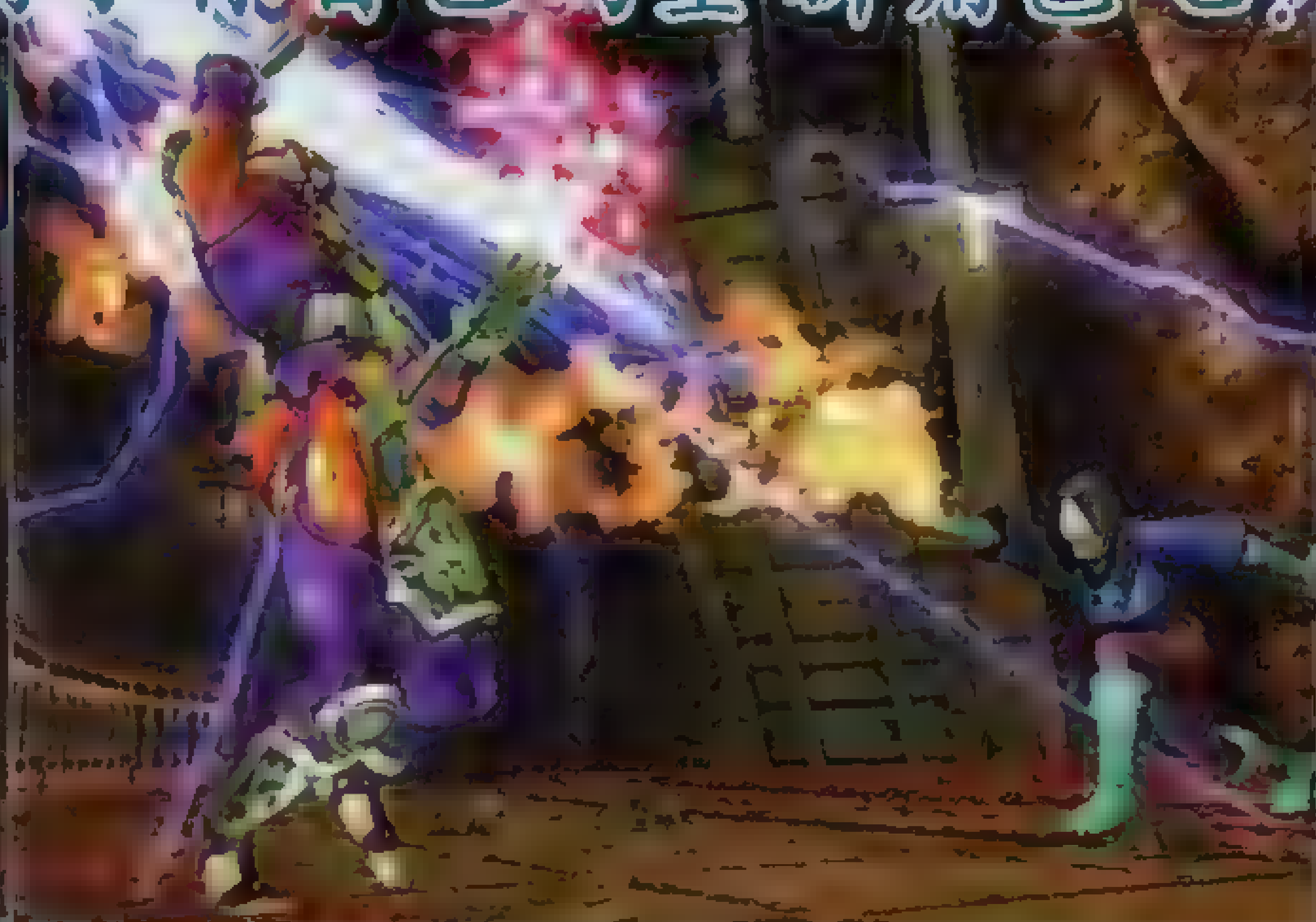
灵魂能力III | Namco | FTG
PS2 | SOUL CALIBUR III | 2005年10月25日 | 美版
记忆要求未定 | 售价未定

创造只属于你自己的全新角色吧！

自创角色系统

早年我们玩格斗游戏时只能用1P和2P的不同颜色来区分对战中的两个相同角色，再后来颜色区分法进化成了服装区分法——3D格斗游戏通常都会将1P和2P制作成不同的造型，有的游戏甚至通过为角色（通常是女性）制作更多的特色服装和造型来吸引玩家的注意力。从《VR战士4》开始，个性化形象有了新的发展方向——追加饰品，游戏会给玩家提供多种不同的饰品，玩家可以为自己的角色自由选择饰品，以此来达成更强的个性化角色造型。

作为3D格斗游戏的名作，《灵魂能力》现在要进一步增强游戏的个性化要素，让玩家能够随心所欲地创造一个只属于自己的角色，这就是今天笔者要介绍给大家的“自创角色系统”。





在这次的《灵魂能力III》中，玩家除了可以使用Namco已经创造的众多角色进行游戏外，还可以利用游戏提供的自创角色系统创造一个全新的角色。玩家在创建角色的时候可以选择角色的性别，自由改变角色外貌（包括样貌、装备以及配色），选择角色的职业，还可以根据职业选择不同的武术流派以及使用的武器。在这些自创部分中，光是角色外貌这一项可以由玩家自由编辑的部分就在20处以上。而且，这个系统引入了“性格”这一隐藏参数，每一种装备上都设定性格值，通过不同装备性格值的叠加，玩家最后创造出来的角色在性格上也会产生很多变化。这一性格变化甚至会影响到角色台词以及胜利姿势！所以说通过自创角色系统，玩家有机会根据自己的喜好创造出一个独一无二、只属于自己的魂之战士。



除此以外，这个系统还可以[illegible]，玩家可以利用这个系统将[illegible]提供的[illegible]角色模型进行[illegible]独特的修改，产生更多丰富的变化！

©1995 1998 2002 2003 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
&3DM-SMV
www.plumbook.cn

自创角色职业介绍



舞者

用华丽的舞姿来吸引观众的目光，在巡回演出的过程中通过舞台练习锻炼出了轻盈的四肢以及飘忽的动作。舞者们的招式总是十分诡异，难以捉摸的，对手们往往会因此而被迷惑，这时战场也就成了舞者们表演的舞台。

野蛮人

不仰仗文明社会所制造的利器，来自蛮荒的边境地带的战士，善于利用在大自然中锻炼出来的无比强壮的肉体蹂躏对手，对于他们来说，战斗不过是生存的本能而已。

海盗

电闪雷鸣，浊浪滔天，对于见识过暴风雨的海盗来说，没有什么可以害怕的事情，通过不停地掠夺财宝，他们在众多海战中培养出了拔群的智谋和武力，不管有多少敌人在他们面前出现也只能化为海藻消逝在无边的怒涛之中。



盗贼

为了探索宝物而在这广袤的世界来往驰骋，他们是只在夜间出没的神秘人，为了达到目的他们无所畏惧，不过无论何时他们总能在谨慎地判断形势之后才出手。他们总是偏好捕捉对手破绽来发动攻击的战法。



忍者

来自日本的隐密（即刺客、探子），为了完成主公的命令，即使是最宝贵的生命都可以舍弃，他们拥有超人的运动能力，总能准确地完成被赋予的使命，凌厉而凶狠地的攻击将如同机械般精确地命中敌人的弱点，然后一击必杀。

圣徒

不分善恶，只信仰自己心中的神灵，这就是圣徒的写照，虽然平时都以温厚的面貌示人，但是如果违背了神灵的旨意，不管对手是什么样的人，圣徒们都会毫不留情地执行"天罚"。



武士

来自日本的战士，对自己的主君宣誓效忠，他们宣扬忠义，比起自己的性命来坚持自己的信念才是最重要的事情，他们擅长剑术和武术，尤其在剑术方面有非常高的造诣。

武僧

恪守严格的节律，通过极限的修炼将自己的肉体锻炼至最高峰，并以此作为最强武器进行战斗的修道僧人，为了维护自己所信仰的"道"，他们会毫不犹豫地献上自己的生命，就算超过了身体忍耐的界限也不允许自己倒下。

角斗士

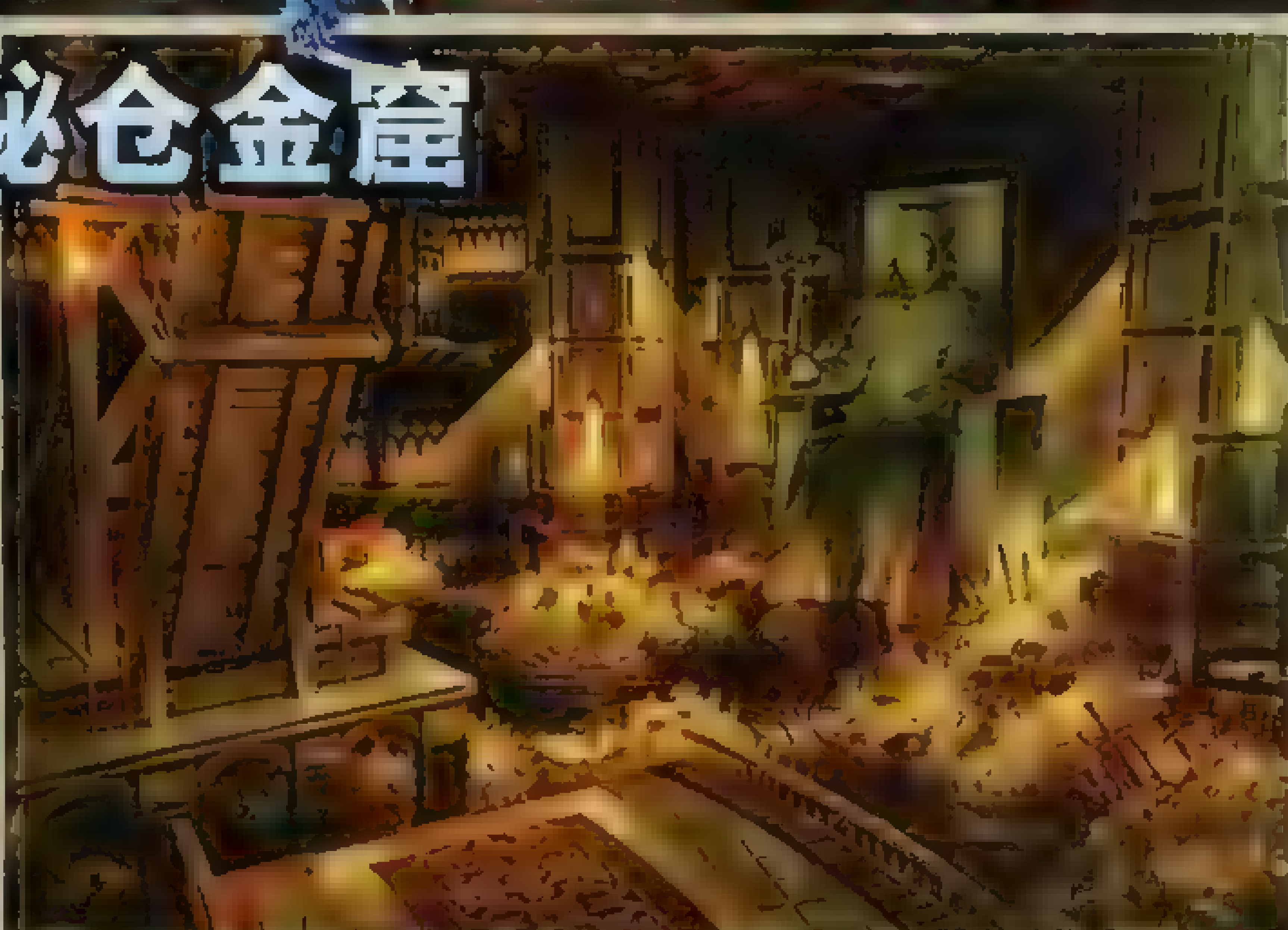
为了获得荣誉而自愿投身于激烈的战斗之中的悲壮斗士，在战斗培养出来的勇气以及格斗技巧，让角斗士们可以以一当千，独力消灭挡在他们前进道路上的所有对手。

杀手

来自黑暗，归于黑暗的暗杀者，只要有赏金，就算是过去的好友也能毫不留情地痛下杀手，这种刺杀的技术以精准，绝不失手而著称，着迷于此道的人甚至将其称为"刺杀的艺术"。

新场地介绍

秘仓金窟



▲不知道是什么理由让沃尔多退守到秘密宝库的最深处迎击来犯者，难道是遇到强敌了吗？

在小酒馆里的传说里有个极富盛名、但是人们却从不知道其真正名字的小岛。位于地中海某处的这个小岛的地下，有一个纵深50米的神秘洞窟。洞窟各处都布满了危险的机关，让人无法染指在洞窟最深处隐藏的金银财宝。建造这个洞窟的人就是带领着船团在大海中失去踪迹的意大利富豪维尔奇，他现在正和自己的财宝一起安睡在这秘仓的底部……虽然这样的传说广为流传，但是从没有人能够亲自确认它的真伪。有一些无谋却又贪财的匪类曾经以身试法，然而最后的结果不是丢了性命就是带着深深的伤痕铩羽而归。自此，秘仓的传说中就多了这么一条：小心那可怕的守门人！

秘仓金窟从系列最早的《魂之利刃》起就一直是沃尔多的主场。一般来说，我们只能在金窟的上层部（入口处）看到沃尔多的战斗，真正的金窟只有在沃尔多的结局处才会出现。这一次作战的场景移到了金窟底部，就让我们一起在维尔奇的金银珠宝中开始决战吧！

绝境的大圣堂

很像这个，很像那个，但是却又完全不同……这是一栋包含了欧洲所有建筑式样的壮丽的水之宫殿！不知道是何人建造的，也没有一个确切的位置。不过，只要拥有坚强的意志，做好了赌上自己性命的觉悟的人最后一定可以绝处逢生，来到这个神殿之中。在大圣堂中流动着的水总是通过循环保持着清净，只要在这里诚心祈愿就能够得到净化。为了与邪剑做最后的斗争，同时也在渴望让自己过去所犯的罪行得到救赎，齐格弗里德最终来到了的大圣堂。而他的宿命对手，邪剑意志的化身——噩梦也紧随其后来到了这里。对于他们来说，这神圣的水之宫殿将会是他们旅程的终点吧……

一般来说，齐格弗里德或者噩梦的主场通常都和古城奥斯特兰斯布鲁克有关，那里是齐格弗里德被邪剑控制化身为噩梦后的根据地。而这一次，齐格弗里德悲剧的命运似乎就要结束了，所以这绝境的大圣堂倒也非常符合剧本的氛围，更与齐格弗里德的爱剑"镇魂歌"相互呼应。



▲在传说里齐格弗里德是一个悲剧性的名字，在本系列的故事中同样如此。希望这次他能有一个完美的结局。

&3DM-SMY
www.plumbook.cn



新模式介绍

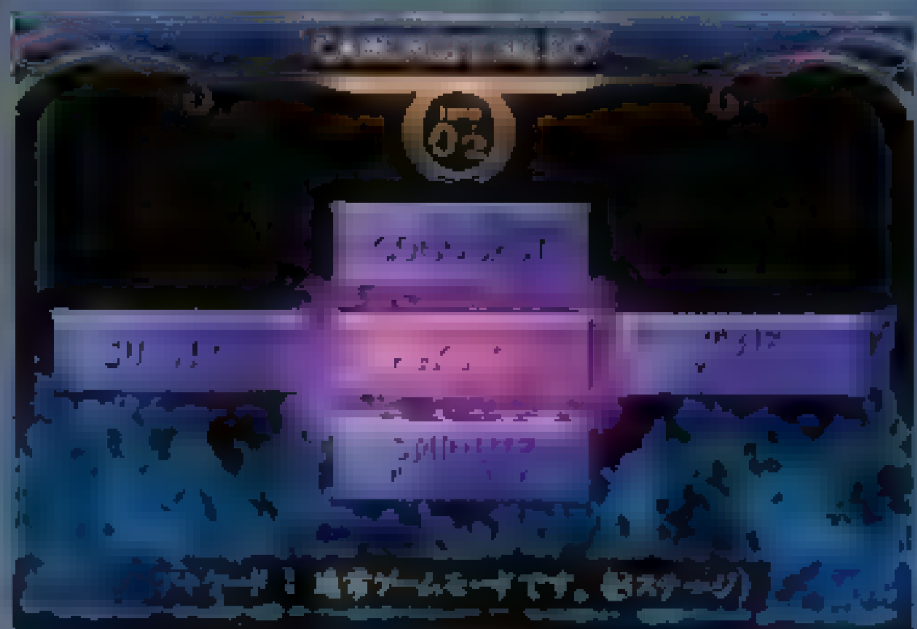
由于本作并不是从街机版移植而来，而是Namco专门为PS2原创的，所以开发小组特地准备了种类丰富、玩法多变的一些游戏模式。除了系列一贯的故事模式外，一个叫作"失落的年代记"的全新模式也颇能吸引玩家的眼球。

融合SLG和FTG要素的全新模式登场

失落的年代记 LOST CHRONICLE







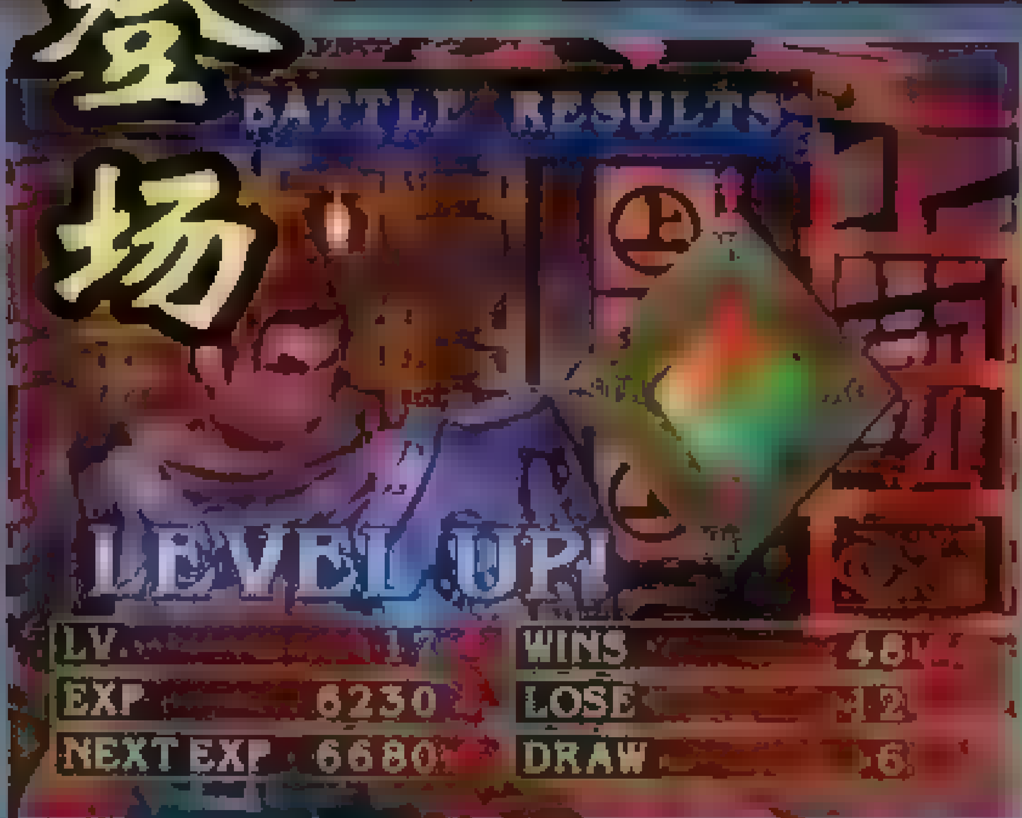
家自己控制该角色，或者由A.I.角色与其他玩家进行战斗，角色的等级会不断成长。只要玩家在同一台街机上不断游戏，最终有可能进入Namco设立的"殿堂"，并且得到厂商给予的奖励。在移植到家用机的时候，由于没有引入网络对战系统，所以攻略模式并没有出现在3大版本之中。

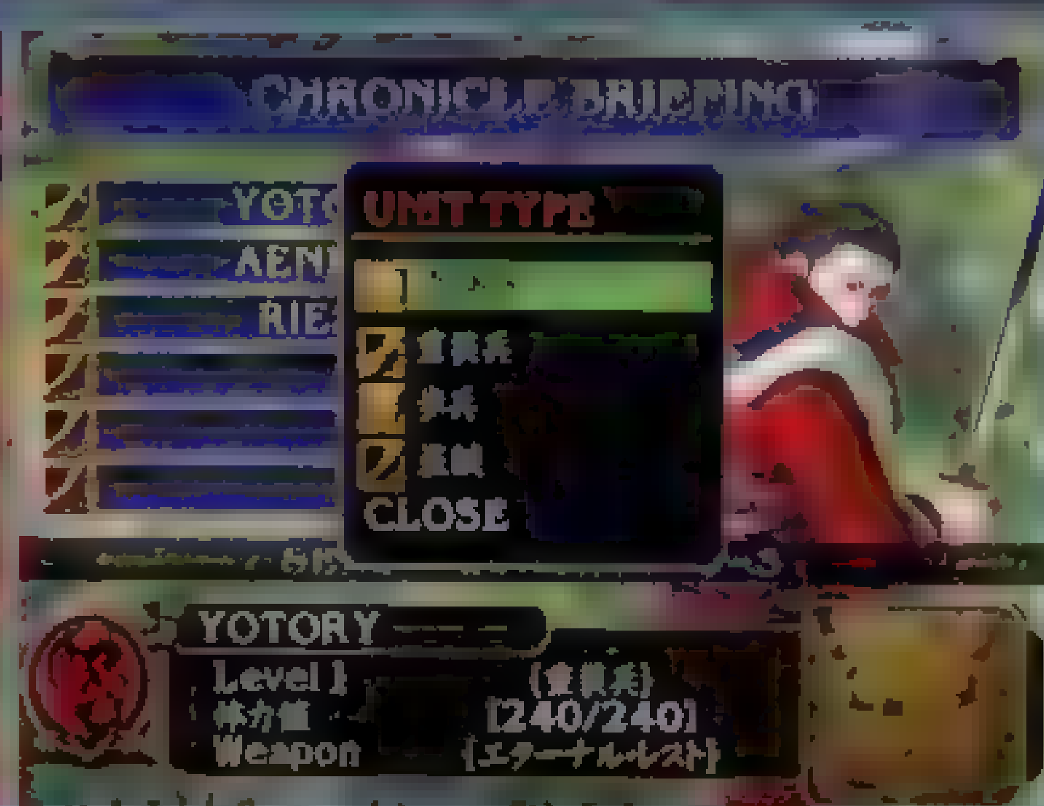
这一次的"失落的年代记"可以说继承了攻略模式的基本概念——通过战斗的结果来改变模式中各个势力的分布。不过，实际上这一次的改进之处也是相当惊人的！





首先我们要说的自然是玩法上的进……玩家要扮演一名剑客，在这些国家之间旅行，探索发生在这块大陆上的另外一个剑与魂的物语。这个模式的一大特色是游戏是以所谓的"真实时间制"进行的，也就是说在玩家进行某项活动的同时，由电脑控制的各个势力之间也在不停地互动。







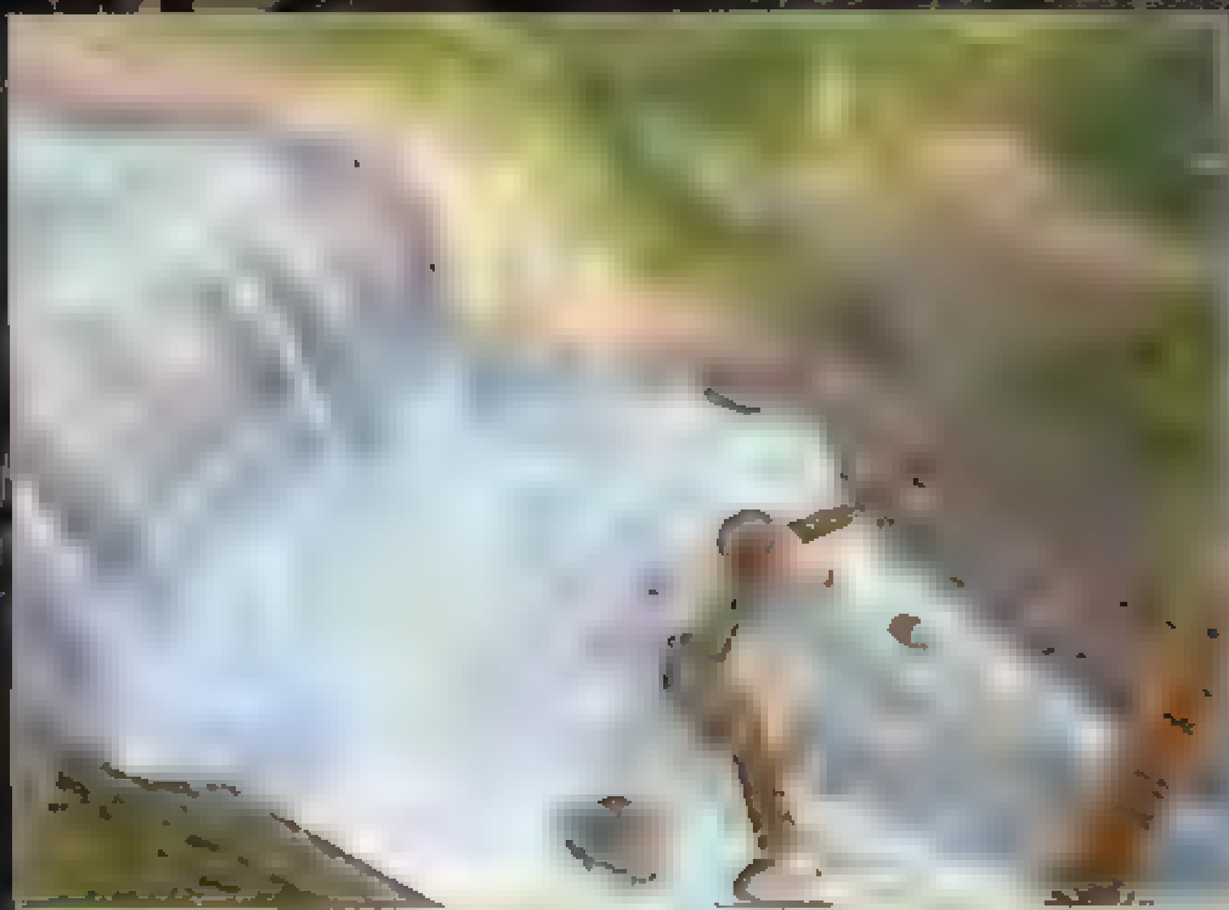


能在混乱的大陆上占据一块立足之地

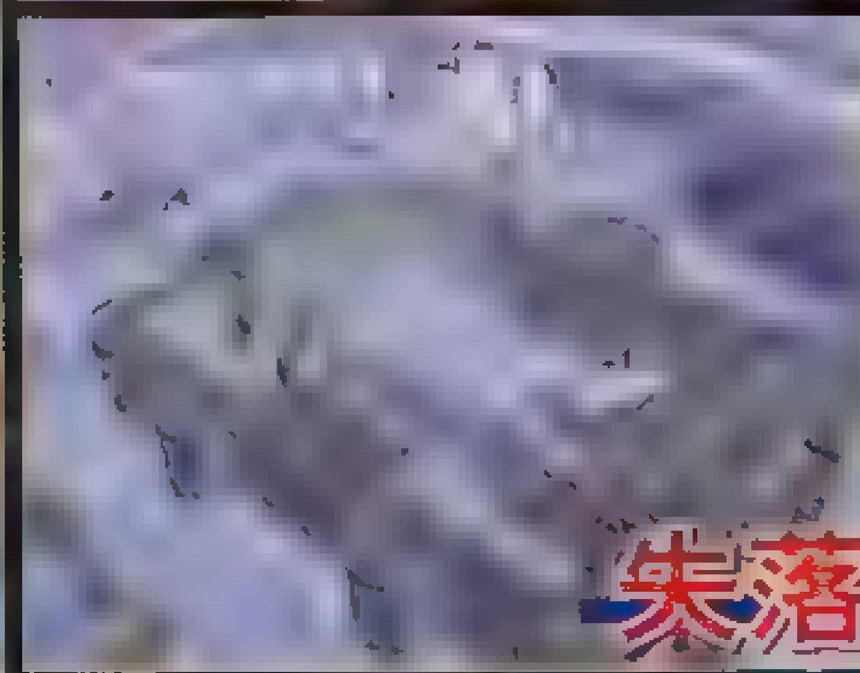
对手遭遇不同的

&3DM
www.plumbook.cn

大陆分为多种不同的地形，当不同势力之间遭遇并发生战斗时，战斗的情况会随着地形发生一定变化。这一点可以参照系列以前的故事模式中出现的特殊条件关卡，玩家必须达成每次战斗的特殊条件才能算取得战斗的胜利。









失落的年代记中4大国家的简介

戈兰达尔帝国

首都：帕鲁西亚

这是一个由年轻的皇帝统治的军事力发达的帝国。先帝的去世一度导致了国家内部的局势恶化。当时年仅十岁的斯特莱夫皇帝继位，其后帝国的政治情况明显变得相当不安定。近年来由于斯特莱夫确立了绝对的王权统治，帝国变成了一个不与他国签订条约和协定，也不参加任何同盟的军国主义国家。高素质的军队和军人确保了该国在军事上的优越地位！

哈尔提斯共和国

首都：艾皮斯泰马

在国家纷争之间依然推行民主主义、希望促进各国和平共处的共和国。虽然直到上一个朝代该国一直都在实行由哈尔提斯王族世袭的君主制，不过近年来开始推行共和制度。但是在表面由百姓共同参与治国的共和制度背后，国家的政权依然掌握在由王族后裔组成的特权阶级手中，而贵族之间的权力之争从未断绝过。该国人多地广，军队规模也很庞大。

马莱塔王国

首都：安泰德

原本是哈尔提斯第三王子德姆斯统治的封地，属于哈尔提斯的领土，由于河流交错所以又被称为“水之都”。不过由于哈尔提斯王族之间发生了王位继承权的问题，德姆斯在谋士切斯塔的指导下以自己的封地为据点发动了独立战争。这场战争让德姆斯获得了封地的占有权，建立了新兴国家马莱塔。该国军队的武装多为新品，虽然国家不大但是军力却很强。

达尔几亚公国

首都：瑞夫莱斯

由第三王妃奥莱丽娅代替去世的前公王作为君主统治的公国。这是一个骑士和剑士云集的国家，拥有号称大陆机动力第一的骑兵部队，以及由剑术高手组成的特殊部队，是三国之争的核心。由于政权安定以及奥莱莉娅的统治，国内的局势比较稳定。若不将过剩的战争所带来的经济负担排除掉的话，可以算是一个非常高贵而且富裕的国家。

失落的年代记中部分原创角色简介

由于本作中加入了前面介绍的角色创造系统，所以在这个“失落的年代记”中将会出现很多由该系统创造出来的原创角色。作为一款格斗游戏，《灵魂能力》系列一直以同类作品中罕见的个性角色以及精彩剧情著称，而这个模式将会通过这些全新的原创角色和一些原创的故事为大家展示另外一个《灵魂能力》的世界，这就是所谓“失落的年代记”的真正含义！

斯塔莱夫



年龄：17
出身：戈兰达尔帝国
武器：大剑
武器名：野望

戈兰达尔帝国的年轻皇帝，他10岁时就继位为皇帝，至今已经遭到了无数次暗杀，但依然坚持了下来。阴暗危险的童年让他对于利用自己的人非常厌恶，也造成了他对人的极度不信任。随着他的长大他开始实行绝对的王权统治，真正成为了皇帝而君临整个帝国，但他的精神方面依然有不成熟的地方：因为害怕被背叛，而绝对不会对叛徒手下留情。

切斯塔



年龄：29
出身：不明
武器：匕首
武器名：弑君

据说是不知哪国的没落贵族，在成为马莱塔国王德姆斯的亲信谋士之前，因为诈骗、群殴以及决斗等“事迹”而在黑社会中颇具名气，他为了达成自己的目的而在历史的阴影中活动，近年来的多场战争都和他的阴谋脱不开关系，而他的行动中让人无法理解的部分实在太多了……

吉拉尔多



年龄：52
出身：戈兰达尔帝国
武器：骑枪
武器名：赦罪

戈兰达尔帝国军新兵训练官，虽然原本只是普通的下级军官，不过由于在之前的战争中战果卓越而被破格授予将军之衔。性格顽固而作风豪迈，对事物总是用过去年代的看法来审视，不过他为人正直，对于新进的军官来说都是如同父亲一般的人物，大家都对他相当信任。在士官学校中，他将是主角的老师。

阿贝莉娅



年龄：21
出身：戈兰达尔帝国
武器：B剑&S盾
武器名：永恒之眠

戈兰达尔帝国军士官候补生，和“失落的编年史”[illegible]主角是士官学校的同期学员，是被誉为才女的[illegible]人世家，从小接受严格的训练，所以[illegible]术精湛[illegible]之间。

3DM-SMY
www.plumbook.cn

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

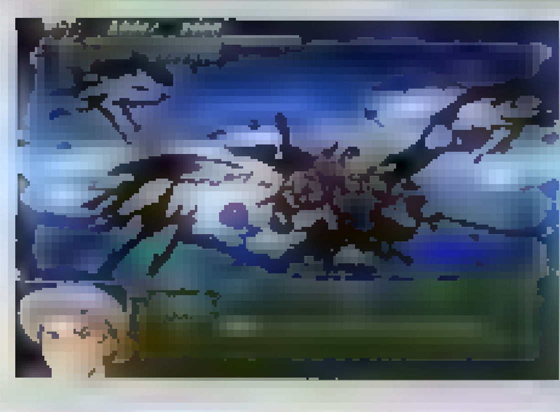
栏目主持：猫太

2005年7月25日～7月31日

1位 第3次机器人大战α 终焉的银河 PS2

第3次スーパーロボット大战α 终焉の银河へ

■Banpresto ■2005年7月28日发售■S・RPG ■7980日元■上周排位：—



本周 [illegible]

累计 [illegible]

作为"《α》系列"的完结作品，本作的系统给人相当完善的感觉。人性化的操作以及热血的战斗依然能带给玩家新的感动，是系列FANS不能不玩的作品。

2位 创造职业棒球队3 PS2

■SEGA ■2005年7月28日发售■SLG ■6800日元■上周排位：—

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

3位 影之心 新世界 PS2

シャドウハーツ フロム・ザ・ニューワールド

■Aruze ■2005年7月28日发售■RPG ■6800日元■上周排位：—

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

名次	游戏	资料	销量	机种
4	街道 山顶传说 KAIDO 峠の伝説	■元气■2005年7月28日发售 ■RAC ■6800日元■上周排位：—	◆本周 5万1512套 ◆累计 5万1512套	PS2
5	零 刺青之声 零 刺青の声	■Tecmo ■2005年7月28日发售 ■AVG ■6800日元■上周排位：—	◆本周 3万8617套 ◆累计 3万8617套	PS2
6	Simple2000系列Vol.81 地球防卫军2	■D3 Publish ■2005年7月28日发售 ■ACT ■2000日元■上周排位：	◆本周 3万6604套 ◆累计 3万6604套	PS2
7	新·我们的太阳 萨巴塔的反击	■Konami ■2005年7月28日发售 ■A・RPG ■4980日元■上周排位 —	◆本周 3万6339套 ◆累计 3万6339套	GBA
8	魔法老师 麻帆良大运动会SP!	■Konami ■2005年7月28日发售 ■SLG ■6980日元■上周排位：—	◆本周 3万5378套 ◆累计 3万5378套	PS2
9	灵活脑筋大教室	■Nintendo ■2005年6月30日发售 ■ETC ■2800日元■上周排位：5	◆本周 3万1772套 ◆累计 26万2649套	
10	甲虫王者 通向最伟大的冠军之路 甲虫王者	■SEGA ■2005年6月23日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位：7	◆本周 3万726套 ◆累计 39万9594套	GBA

本周可算是2005年夏季商战最激烈的一周，在本周内一共发售了38款新作。所以硬件的销量也比上周增加了4%，软件销量也增加了50%左右。其中《第3次超级机器人大战α》以47万的压倒性销量稳夺第一位。不愧为集系列之大成的一款作品，首周销量完全超越了5年前第一作《超级机器人大战α》的42万首周成绩。消化率大概在80%左右。《超级机器人大战α》的总销量是70万套，这次究竟能否超越它呢？生不逢时的《创造职业棒球队3》只有5万多的销量，比起前作首周的12万实在相差太远，看来欠缺宣传也是造成这个结果的最大原因啊！

2005年7月18日～7月24日

1位 战国BASARA PS2

战国BASARA

■Capcom ■2005年7月21日发售■ACT ■6800日元■上周排位：—



本周 [illegible]

累计 [illegible]

被称为《鬼泣》+《战国无双》的本作果然把战斗的爽快感发挥得淋漓尽致，如果再出续作的话，看来应该从系统的丰富度方面多下工夫。

2位 实况力量职业棒球12 PS2

■Konami ■2005年7月14日发售■SPG ■6800日元■上周排位：1

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

3位 马里奥棒球 NGC

■Nintendo ■2005年7月21日发售■SPG ■4800日元■上周排位：—

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

名次	游戏	资料	销量	机种
4	钢之炼金术师3 继承神明的少女	■Square Enix ■2005年7月21日发售 ■A・RPG ■6800日元■上周排位 —	◆本周 3万4429套 ◆累计 3万4429套	PS2
5	灵活脑筋大教室	■Nintendo ■2005年6月30日发售 ■ETC ■2800日元■上周排位：4	◆本周 3万3715套 ◆累计 23万877套	
6	游戏王 对战怪兽 噩梦吟游者	■Konami ■2005年7月21日发售 ■TAB ■4800日元■上周排位：—	◆本周 3万1564套 ◆累计 3万1564套	
7	甲虫王者 通向最伟大的冠军之路	■SEGA ■2005年6月23日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位 7	◆本周 3万1417套 ◆累计 36万8868套	GBA
8	捉猴啦3 サルゲッチュ3	■SCE ■2005年7月14日发售 ■ACT ■6800日元■上周排位：2	◆本周 2万6965套 ◆累计 12万1912套	PS2
9	死神BLEACH ADVANCE 血染尸魂界	■SEGA ■2005年7月21日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：—	◆本周 2万886套 ◆累计 2万886套	GBA
10	东北大学川岛隆太教授监修 DS训练	■Nintendo ■2005年5月19日发售 ■ETC ■2800日元■上周排位 7	◆本周 2万27套 ◆累计31万5892套	

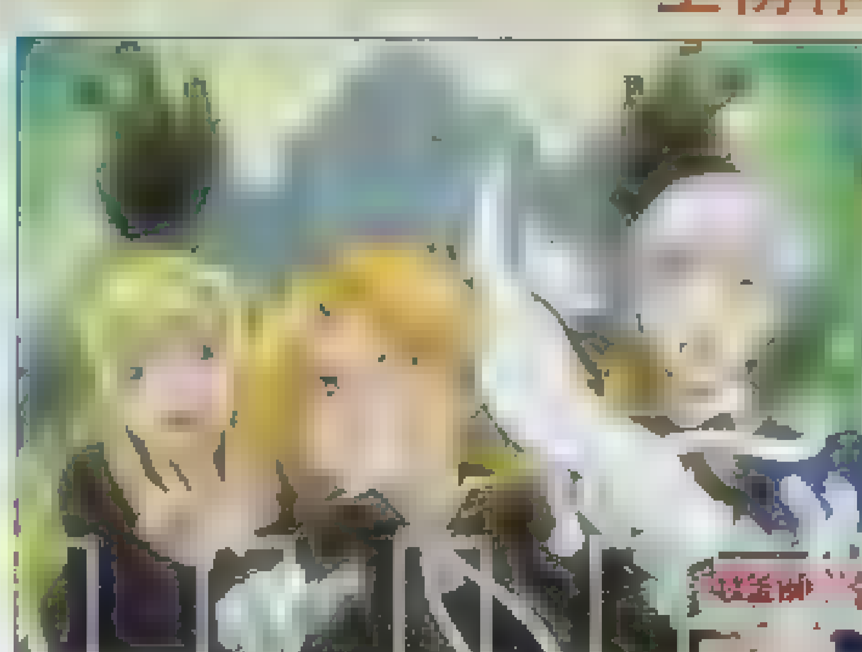
夏季商战的锣鼓终于敲响了，首周Capcom以战国以及爽快的战斗为卖点的《战国BASARA》夺取第一位。这和国内玩家喜欢以三国时代为背景的作品一样，日本玩家也喜欢以战国为舞台的作品，消化率在80%左右，可算是十分理想的成绩了。获取第二位的是上周取得首位的《实况力量职业棒球12》，销量接近了35万，已经超越了《10》在发售后第二周的总销量。至于NGC上的《马里奥棒球》连5万的销量也突破不了，消化率也只在45%左右。值得注意的是，作为夏季商战的游戏销量，竟然没有任何一款能突破10万大关，看来游戏市场的萎缩现象日趋严重。

日本主机销量榜2005

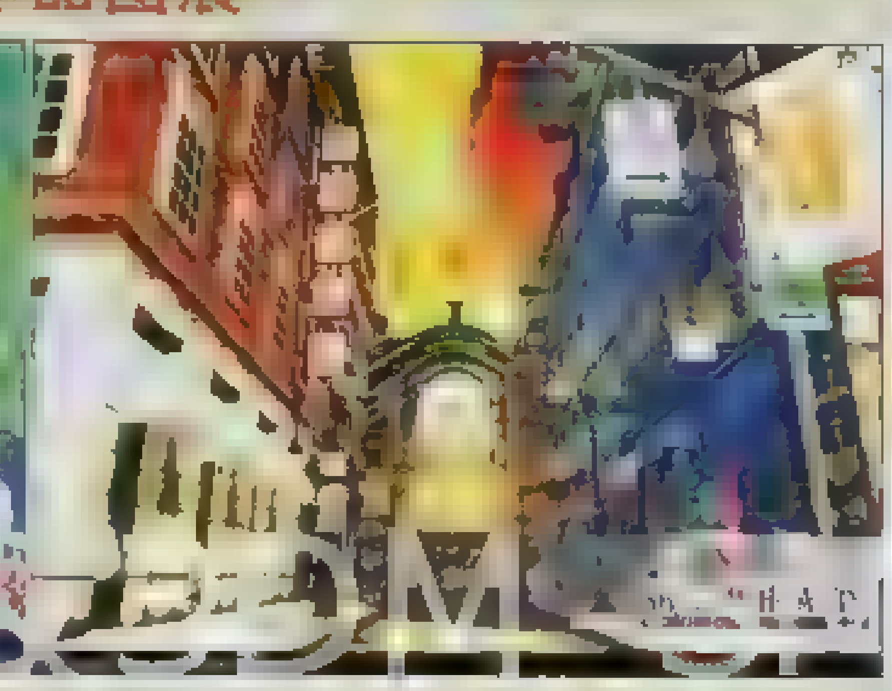
名次	机种	2005总销量	7月25日～31日	7月18日～24日
1	NDS	143万3814台	4万4518台	4万1982台
2	PS2	142万5429台	3万3705台	2万5980台
3	PSP	118万1511台	2万31台	1万9043台
4	GBA SP	55万1351台	1万2555台	1万935台
5	NGC	16万5943台	3147台	2995台
6	GBA	1万8089台	530台	397台
7	Xbox	9499台	196台	163台

※主机发售表的统计起始日期为2005年1月1日

上榜作品图展



《钢之炼金术师3 继承神明的少女》



《影之心 新世界》

TOP 20 中国期待游戏榜

统计日期至 2005 年 8 月 18 日

本期	游戏名	厂商名 · 类型 · 发售日	机种
1	最终幻想XII	Square Enix · RPG · 预定 2006 年 3 月 16 日	PS2
2	王国之心II	Square Enix · A · RPG · 预定 2005 年发售	PS2
3	旺达与巨像	SCE · ACT · 预定 2005 年 10 月 27 日	PS2
4	大神	Capcom · ACT · 预定 2005 年发售	PS2
5	神话传说	Namco · RPG · 预定 2005 年 8 月 25 日	PS2
6	恶魔城 暗黑的诅咒	Konami · A · RPG · 预定 2005 年秋发售	PS2
7	灵魂能力III	Namco · FTG · 预定 2005 年 10 月 25 日	PS2
8	恶魔城 Dracula 苍月十字架	Konami · A · RPG · 预定 2005 年 8 月 25 日	[illegible]
9	梦幻之星 宇宙	SEGA · RPG · 预定 2005 年发售	PS2
10	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom · ACT · 发售日未定	PS2
11	君临都市	Namco · ACT · 预定 2005 年发售	PS2
12	最终幻想VII 地狱犬的挽歌	Square Enix · RPG · 预定 2005 年发售	PS2
13	塞尔达传说 含光公主	Nintendo · A · RPG · 预定 2006 年发售	NGC
14	刺猬阴影	SEGA · ACT · 预定 2005 年 11 月 1 日	PS2
15	生化危机 5	Capcom · AVG · 发售日未定	PS3
16	波斯王子 3	Ubisoft · ACT · 预定 2005 年 11 月 14 日	PS2
17	火爆狂飙：复仇	EA · RAC · 预定 2005 年 9 月 13 日	PS2
18	龙珠 Z 电光石火	Bandai · ACT · 预定 2005 年 10 月 6 日	PS2
19	.hack//G.U.	Bandai · RPG · 预定 2006 年发售	PS2
20	代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者	Square Enix · RPG · 预定 2005 年 10 月 13 日	PS2

TOP 10 最期待中文化游戏

统计日期至 2005 年 8 月 18 日

本期	游戏名	厂商名 · 类型	机种
1	最终幻想 X	Square Enix · RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco · RPG	PS2
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix · RPG	PS2
4	最终幻想VII	Square Enix · RPG	PS
5	潜龙谍影 2 自由之子	Konami · ACT	PS2
6	重生传说	Namco · RPG	PS2
7	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix · RPG	PS2
8	勇者斗恶龙 V 天空的新娘	Square Enix · RPG	PS2
9	世界足球 胜利十一人 9	Konami · SPG	PS2
10	最终幻想VIII	Square Enix · RPG	PS

① 邮政信件　兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
② Email 速递　ucg@ucg.com.cn
③ 短信快捷　中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送 TP+1～10个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）。而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送至 CH+1～10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005 年 6 月 13 日～6 月 28 日

获得上期"短信排行榜"MP3大奖的读者手机号码是 139****7241。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

138****8239	136****0091
134****5457	136****3944
135****4036	137****1047
137****1168	138****0363
138****2614	132****6797
139****0608	135****3487
131****7609	135****3131
139****2197	138****1606
135****3595	136****7554
138****6454	138****6302

TOP 10 欧美游戏排行榜

美国王道大作《麦登橄榄球》一出自然无人敌与其争锋，长期热卖的《GTA》也要退避三舍，三大版本牢牢占据排行榜前三名完全是意料之中。英国方面则是电影游戏的天下，前 5 名中竟有三款游戏都是由电影改编。

美国排行榜 2005 年 8 月 7 日～8 月 13 日

本期	游戏名	厂商名 · 类型 · 发售日	机种
1	麦登橄榄球 06 Madden NFL 06	EA · 2005 年 8 月 8 日 · SPG	PS2
2	麦登橄榄球 06 Madden NFL 06	EA · 2005 年 8 月 8 日 · SPG	Xbox
3	麦登橄榄球 06 [illegible]	EA · 2005 年 8 月 8 日 · SPG	NGC
4	幽灵行动 2 最高作战 Ghost Recon 2 Summit Strike	ubisoft · 2005 年 8 月 2 日 · FPS	Xbox
5	NCAA 橄榄球 06 NCAA Football 06	EA · 2005 年 7 月 11 日 · SPG	PS2
6	横行霸道：圣安德里亚斯 Grad Theft Auto: San Andreas	Rockstar · 2005 年 6 月 7 日 · ACT	Xbox
7	三角洲部队：黑鹰坠落 Delta Force Black Hawk Down	VU Games · 2005 年 7 月 25 日 · FPS	Xbox
8	星球大战：战争前线 Star Wars Battlefront	LucasArts · 2004 年 9 月 20 日 · ACT	PS2
9	光环 2 多人游戏地图包 Halo 2 Multiplayer Map Pack	Microsoft · 2005 年 7 月 5 日 · FPS	Xbox
10	全速越野 FlatOut!	Empire · 2005 年 7 月 12 日 · RAC	PS2

英国排行榜 2005 年 7 月 31 日～8 月 6 日

本期	游戏名	厂商名 · 类型 · 发售日
1	马达加斯加 Madagascar	Activision 2005 年 6 月 30 日 ■ ACT ■ PS2/Xbox/NGC/PC
2	查理和巧克力工厂 Charlie and the Chocolate Factory	Global Star 2005 年 7 月 22 日 ■ ACT ■ PS2/Xbox/NGC/PC
3	布莱恩·劳拉国际板球赛 2005 [illegible]	Codemasters 2005 年 7 月 21 日 ■ SPG ■ PS2 Xbox PC
4	神奇四侠 Fantastic 4	Activision 2005 年 7 月 15 日 ■ ACT ■ PS2/Xbox/NGC/PC
5	毁灭全人类 Destroy All Humans!	THQ 2005 年 6 月 24 日 ■ ACT ■ PS2 Xbox
6	荣誉勋章：欧洲突袭 Medal of Honor: European Assault	EA 2005 年 6 月 17 日 ■ FPS ■ PS2/Xbox/NGC
7	板球赛 2005 [illegible]	EA 2005 年 7 月 1 日 ■ SPG ■ PS2 Xbox /PC
8	乐高星球大战 [illegible]	Eidos 2005 年 4 月 22 日 ■ ACT ■ PS2 Xbox
9	极品飚车 [illegible]	THQ 2005 年 6 月 1[illegible]日 ■ RAC ■ PS2 Xbox [illegible]
10	横行霸道：圣安德里亚斯 Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar 2005 年 6 月 10 日 ■ ACT ■ Xbox /PC

※英国排行榜为全平台累计销量。

Golden Eye Cross Review

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 阿修罗　黄金珍藏×1　热血推荐×4

每年的这个季节都是《WE》推出的时间，今年的《WE9》也一如既往地利上市，顺利获得了很好的评价和销量。本期热血推荐的4款游戏中，既有玩家早就寄予很高期望的系列新作，也有完全靠着创意和实力跻身榜上的黑马，如何取舍全在玩家自己的心中！

本期的“白金眼”因为栏目篇幅缩减的缘故而暂停一期，下期将会继续推出。预计下一期评论的游戏有：《机战α3》、《零　刺青之声》、《影之心　新世界》、《WE9》和《格兰蒂亚III》等。

世界足球 胜利十一人9

黄金珍藏



画面　音效　系统　总分 28

系统进化 ★★★★★★★★★☆

阿迪

在两个球员相互卡位的过程中起决定性作用的不只是身体，谁能够占得先机护好球才是最重要的。《WE9》在身体对抗这一系统上进行了修正，使得球员的身体对抗终于趋向平衡。《WE》在发展历程中是始终保持着进步的，一步一个脚印，无论对于商业运作还是游戏开发都是能够接受的一个平衡点。

Gouki

真实至上。制作组甚至连比赛时的“公平竞争”也考虑进入了，“争球”的场面也加入其中，这的确让人有一种非常痛快的临场感。球员身体接触的环节经过了调整，更加合理，“橄榄球运动员”的作用在本作中有所下降，整体足球的重要性越来越高了，无论是防守还是进攻的理念都更靠近真实。

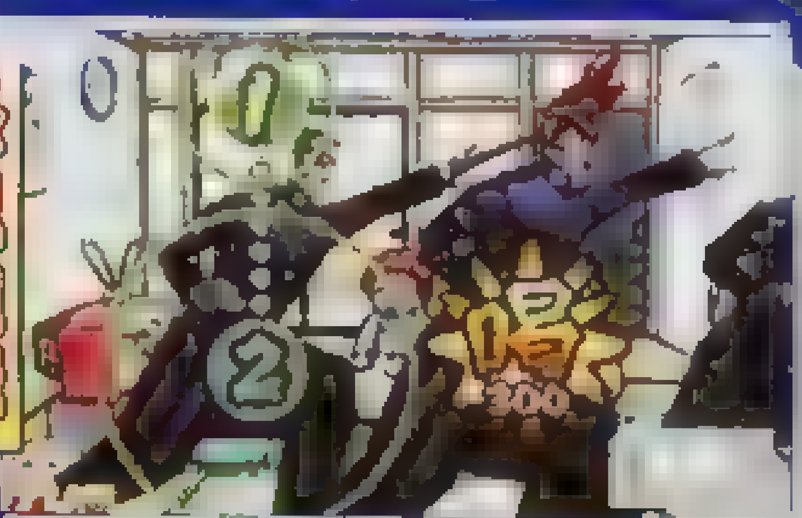
多边形

很难说，“《WE》系列”什么时候能达到“完美”的境界，但至少它每一款新作都可以让人非常满意。本作再次强调了个人技术的运用，操作方面的微调令游戏显得更加“自由”，就个人而言，除了感觉传球力度有些不足之外，其他方面就没什么意见了。身体接触的动作变化很多，导致裁判比较忙乎。

■DVD-ROM■Konami■World Soccer Winning Eleven 9■SPG■2005年8月4日■1～8人■对应PS2网络套件和多重对战连接器■1283KB

押忍！奋斗！应援团

热血推荐



画面　音效　系统　总分 25

创新度 ★★★★★★★★★☆

阿修罗

如果之前没有看过介绍，相信很多人都会误以为本作是AVG或ACT，而它其实是一款音乐游戏的真相一定可以令很多人大跌眼镜！游戏的画面风格以及运用触摸屏的基本游戏方式完全打破了传统MUG的框框，让人看到了这曾经红极一时却在逐渐没落的游戏类型的新希望，可以说创意十足。

胜负师

本作可以说是近期NDS游戏中的一大亮点。漫画式的语言夸张风趣、便于理解，而“励志”的游戏主题也相当罕见，感受爽快的同时伴随着久违了的感动。游戏活用了触控笔点、划、转等独特的操作方式，使音乐游戏的玩法有了极大的扩展。歌曲数量略少，但丰富的难度设置弥补了这一点。

多边形

又是一款“摧残”NDS屏幕的游戏！游戏中需要给别人加油，但是在玩的时候是需要别人给自己加油！游戏的音乐非常恶搞，节奏也非常热闹，同样玩起来也十分紧张，颇具难度并让人感觉喘不过气来，稍不注意便前功尽弃，真不知道谁该给谁加油……不管怎么说，仅凭游戏的创意就值得推荐！

■卡片■Nintendo■押忍！斗え！应援团■MUG■2005年7月28日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

格兰蒂亚III

热血推荐



画面　音效　系统　总分 24

隐藏要素 ★★☆☆☆☆☆☆☆☆

邪魔天使

作为系列的正统续作本作显然没有达到预期的效果，剧情没字幕让一些会日语的玩家也觉得头疼，更不用说不会日语的玩家了。游戏的流程偏短，剧情也比较一般，特别是后半部分交待不清，隐藏要素严重不足也颇觉遗憾。不过游戏的画面还算亮丽，战斗方面保持了系列的优秀水平，稍感欣慰。

沙罗

按照官方的说法，本作在音乐、剧情和系统方面可以说下了大力气，还专门制作了主题曲。不过系统虽继承《X》居多，但经简化后却不如《X》那么爽快。最令人遗憾的是没有2周目和通关后隐藏要素的设定，剧情也并无多少出彩之处。对国人而言，最要命的当属过场无字幕。

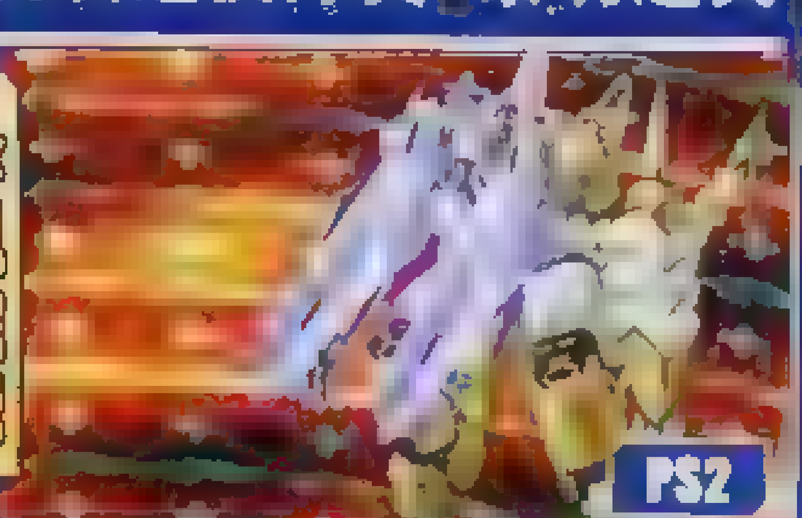
卡伦

作为冠以序号“III”的系列正统续作，本作离个人预期的水平还稍微差了一点。游戏的画面比较清新，战斗系统也具有一定爽快感，这是值得肯定的地方。但是作为系列一大特色的剧情部分却让人不甚满意，觉得比较平淡。从某种意义上来说，这种对新作的不满很有可能是初代作品起点太高的缘故。

■DVD-ROM■Square Enix/GameArts■GRANDIA III■RPG■2005年8月4日■1人■无对应周边■123KB

召唤之夜外传 黎明之翼

热血推荐



画面　音效　系统　总分 24

风格清新度 ★★★★★★★★★☆

猫太

摇身一变成为A·RPG的本作继续保持了以多彩的召唤兽为中心的核心路线，并以大量焕然一新的系统吸引玩家的眼球。在保证了游戏的难度不会过高而“吓跑”非动作游戏玩家的情况下，大量召唤兽和道具的收集系统令人大呼过瘾。猫太比较欣赏本作充满波折的故事，觉得值得大家一玩。

阿修罗

作为一款小品级游戏，本作算是相当不错的作品！风格清新的画面、简单的系统和平易近人的难易度设定等，让即使从没有接触过系列以前作品的玩家也可以喜欢上它。两个主角在召唤兽使用上的差异让游戏还具备了一定策略性。不过它依然没有摆脱小品游戏流程过短、玩法比较单一的毛病！

邪魔天使

一款让人玩起来感到很愉快的游戏，处处都体现出一种轻松的味道，但说轻松并不是说不动脑子，运用召唤兽来解谜的设定很有意思。双主人公各有特色，还设定了只能靠某性别的主人公才能对付的敌人，这点让人觉得很有新意。游戏的画面干净漂亮，音乐也非常轻快，而剧情也非常精彩。

■DVD-ROM■Banpresto■サモンナイトエクステーゼ 夜明けの翼■A·RPG■2005年8月4日■1人■无对应周边■67KB

JUMP超级明星大乱斗

热血推荐



画面
音效
系统
总分 24

出场阵容豪华度 ★★★★★★★★★★

SOUL

豪华的出场阵容绝对可以令每个动漫爱好者心动！不过本作的游戏画面及音乐水准上只停留在GBA级别这一点倒令人有些意外，让人感觉和豪华的出场阵容不相配。游戏系统简单易懂，但又暗藏诸多变化，而众多的出场作品和角色也因此成为游戏中收集的目标，保证了足够的耐玩度。

阿修罗

经典人物、台词、招式一一再现，对于看着JUMP漫画长大的玩家来说十分过瘾！而本作所带来的不仅仅是众位漫画明星梦幻般的演出，高素质的乱斗系统也保证了游戏的质量。从收集到组合再到战斗，每一个环节都趣味十足且丝丝相扣，同时合理利用了NDS双屏的特点，给乱斗游戏带来了全新意义。

多边形

相当热闹的一款游戏，光是看着这些耳熟能详的动漫角色就让人激动不已了。游戏的方式不是简单的打来打去，除了合理使用各种技能外，如何正确地"拼"出一个最强的出场阵容也是很费脑子的事情。不过游戏最大的乐趣还是操纵自己喜欢的角色进行乱斗，特别对于漫画迷来说这简直是无法抗拒的。

■卡片■Nintendo/ganbarion■Jump Super Stars■ACT■2005年8月8日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

火影忍者 漩涡忍传



画面
音效
系统
总分 22

3D动画角色吸引度 ★★★★★★★★★★

猫太

在卡通渲染流行的时代采用纯3D的图像引擎制作动画改编游戏，算是比较罕见的制作手法。这样不但让原作FANS在游戏中能拥有更多的新鲜感，还可以加强细节上的真实度。采用任务制发展剧情是一种十分讨巧的手段，战斗时的爽快感让玩家大呼过瘾。缺点是对于不擅长动作游戏的新手来说难度偏高。

胜负师

本作为《火影》改编游戏吹来一股新风，以3D ACT形式来展现《火影》的魅力。任务与情节交替进行的推进方式比较合理，但也略显拖沓。就个人而言难度适中，战斗要素也比较丰富，独特的技能帖系统使角色的成长更为自由，手感方面也没什么大问题，但存档点过少等设定显得不够人性化。

D·S

虽然发售前号称火影版"无双"，但实际玩到游戏后却发现和想象中有一定差距。虽然本作也算是个中规中矩的ACT，但是缺乏足够的爽快感。当然，对于火影FANS而言，本作还是很诱人的，忍术的演出效果相当华丽，而原创剧情也算新意十足，相信单凭"火影"这个招牌就足以让人掏腰包了。

■DVD-ROM■Bandai■NARUTO ナルト うずまき忍伝■ACT■2005年8月18日■1人■无对应周边■118KB

口袋妖怪XD 暗之疾风



画面
音效
系统
总分 22

3D口袋妖怪吸引度 ★★★★★★★★★★

阿修罗

如果你是这个系列的FANS，那么绝对没有理由错过本作！作为家用机上第一款正统的《口袋妖怪》RPG作品，游戏不仅保留了收集和对战等掌机版最受好评的要素，更加入了很多全新的玩法，令老玩家也能够产生新鲜感！通过和GBA版联动使用GBA上5作主角的设定也很有意思！

猫太

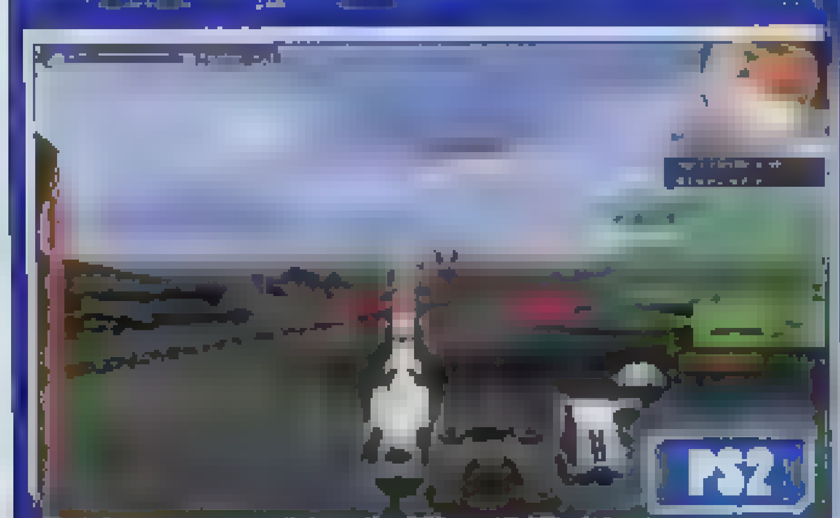
以前只能在掌机上用点阵来表现的可爱口袋妖怪终于可以在NGC上完全3D化了，生动的表情和可爱的动作让人爱不释手，尤其是原本就以可爱著称的皮卡丘等更是为游戏加了很多分。口袋妖怪们的招式也完全以3D的形式来表现，让人觉得原来这个系列的战斗也是蛮有魄力的……

邪魔天使

如果单从游戏本身来看，本作只能算是一款中规中矩的RPG，毫不夸张的画面音效，简单之极的基本系统。但正是众多可爱的口袋妖怪让本作的受关注程度直线上升。"简单就是美"对于FANS来说就是真理！通关后可以将GBA版中的妖怪传送到游戏中，老玩家的辛苦总算没有白费啊！

■特制DVD-ROM■Nintendo■ポケットモンスターXD 暗の疾风 暗黒ルギア■RPG■2005年8月4日■1～2、4人■NGC-GBA专用联机线■43格

装甲核心 最后的佣兵



画面
音效
系统
总分 22

难度 ★★★★★★★★★★

沙罗

PS2上的系列最终作。受机能的限制，画面改进不多。游戏系统经前几作的调整尝试之后平衡度大为提升。不过虽然游戏中加入了许多系列前期作品中的老部件，但是关卡的难度却是历代最高，而复杂的操作对新手来说依然难以上手。不过本作的分支结局多达6个，就剧情表现而言是历代最佳。

SOUL

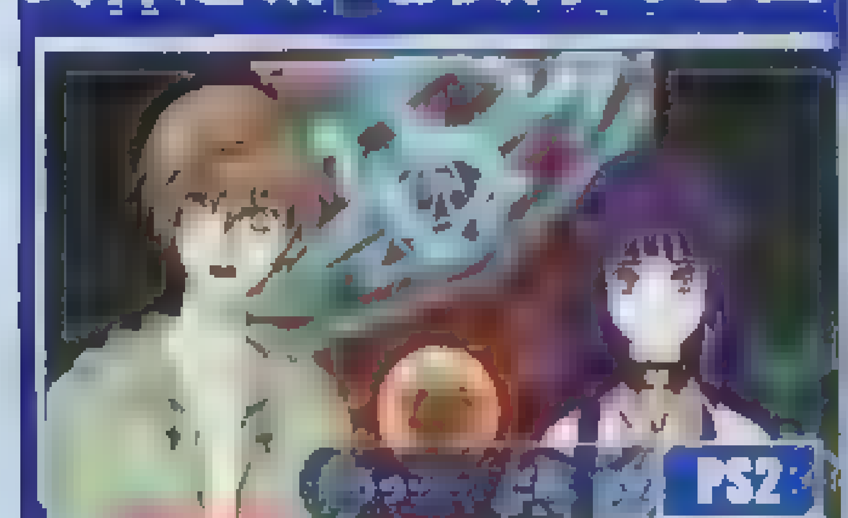
虽然以PS2平台最后一作以及系列第十部作品为宣传口号，但并不能掩盖该系列推出续作的频率太高以及本作并没有多大进步这两个问题，最终导致"审美疲劳"。和前作相比，本作可以说是具有基本同样的游戏方式，游戏爽快感以及游戏画面素质。新要素也不是完全没有，但依然显得匮乏。

阿修罗

作为PS2上的最后一作，确实没有让玩家失望。新作秉承了系列一贯的真实、硬派风格，让玩家体验到机甲间真正的对决。流程虽然较短，但随着任务选择的不同，整个战况以至最终结局都将发生改变，使得耐玩度大增。难度方面提升了不少，敌人会以令人头痛的方式发动进攻，绝对让FANS大呼过瘾！

■DVD-ROM■FromSoftware/FromSoftware■ARMORED CORE LAST RAVEN■ACT■2005年8月4日■1～2人■i.LINK联机对战线、USB鼠标■57KB以上

式神之城 七夜月幻想曲



画面
音效
系统
总分 19

FANS向 ★★★★★★★★★★

纱迦

游戏类型是家用机游戏中罕见的S·AVG（S是STG）。本系列一向以出色的人设和厚重的世界观而自诩，改为AVG后更可以用精美的图片和大量的文字来充分展现这一特色。从这点来看本作做得还算到位。但如果玩家没有一定的日语基础或是对此系列完全不感兴趣，就没有任何意义了。

D·S

超级FANS向的一款作品，极短的流程和少得可怜的隐藏要素与分支剧情让人不由得联想到"骗钱"这个字眼，好在游戏中的精美人设与全程语音还多少体现了点敬业精神，可以各加一分。游戏中的战斗部分屈指可数，而且难度很低，只能算是小花絮而已。此外，关卡长度分配不均也是个问题。

邪魔天使

原本是STG，在改编为AVG后却没有改变其原味，这与原作本来就强调故事性不无关系。游戏中对于每位角色的个性以及故事都描绘得很细致。游戏选项不多，故事大体分两条线，虽然作为AVG显得略少了点，但如果将其视为"2"和"3"的衔接点，对FANS而言是很珍贵的。

■DVD-ROM■AlfaSystem■式神の城 七夜月幻想曲■S·AVG■2005年8月18日■1人■无对应周边■181KB

热血推荐

黄金眼评分 24

泪之指轮传说 贝里克物语

文 沙罗

◆游戏时间：100个小时以上

即便没有了加贺昭三，但她依然能够带给人足够的快乐，这就够了……

PS2 ■ DVD-ROM ■ Enterbrain ■ S·RPG ■ 2005年5月26日 ■ 1775KB ■ 1人 ■ 无对应周边 ■ 日版



2005年伊始，《泪之指伦传说 贝里克物语》(以下简称《TRS2》)的名字赫然出现在了一本日刊的游戏发售表中。虽然仅有那么一行小字，但无疑在玩家之中引起了一场轩然大波：Enterbrain刚刚才在与任天堂的官司中败下阵来，就立刻准备于春季《火焰之纹章》最新作的发售日前后推出《泪之指伦传说》的新作，这其中的联系自然非同小可。要知道，至今无论是国内还是国外，都有无数人还将《泪之指伦传说》当做是PS系平台上的"火焰之纹章"。尽管该作的发售日从4月推迟到了5月，尽管本作的制作人不再是《火纹》生父加贺昭三，尽管本作的人设不再是广田麻由美，但它在推出之后，依旧避免不了被拿来与《苍炎之轨迹》一较高下的命运……

毁誉参半的系统变革

从事后的情况来看，玩家们对本作的评价并没有高于前作。大家对游戏的缺点评价，主要集中在"命中率太低"、"画面不像是PS2游戏"、"游戏难度太大"、"角色成长率太低"等等。除了画面外，其他几个意见基本可以概括为"游戏难度太大"。画面效果如何，这点是典型的见仁见智；成长率太低则是既成的事实，至于命中率判定这一点，个人觉得还是有必要讨论一下。

在游戏发售前，事前便已经知道本作的战斗系统将采用同时回合制，并且官方曾特别说明：当一个单位命中敌人时，敌人将不能反击；而没被命中，才会遭到反击。即便如此，待玩到游戏时，一开始依然有些无所适从的感觉。很快的，网上也陆续开始出现玩家对本作命中率设定不平衡的抱怨等等。当然了，关于命中率的判定，本作的数据还是比较准确的

那么为什么会有那么多的玩家对敌我双方的命中率进行抱怨，恐怕主要原因还是在于同时回合制。由于笔者并非制作人，对游戏的数据了解不可能那么深入，这里也只能简单地描述一下自己觉得可能的看法：在系统变为同时回合制后，每关一开始出现的敌人数量往往比我方多，因此行动的机会也就比玩家多。在命中回避同等的条件下，敌人命中我方的次数一定会比我方命中敌人的次数要多许多。更何况，在我方一个角色行动结束后，往往马上就会轮到另一个敌人的行动，在数量的不利、且并没有数量掌握系统的情况下，玩家通常很难对接下来的战略进行部署，最终导致手忙脚乱、兵败人亡的局面。

诚然，上述的结果主要是不熟悉系统的玩家所造成的，那些擅长S·RPG类型的核心玩家们，也都能够通过食堂中的料理、使用高精度的武器等等来避免命中率的不足。但游戏毕竟不是专门做给核心玩家的，复杂深奥且毫不体贴的系统很容易流失掉大量的玩家群，这点不得不说是非常遗憾的。

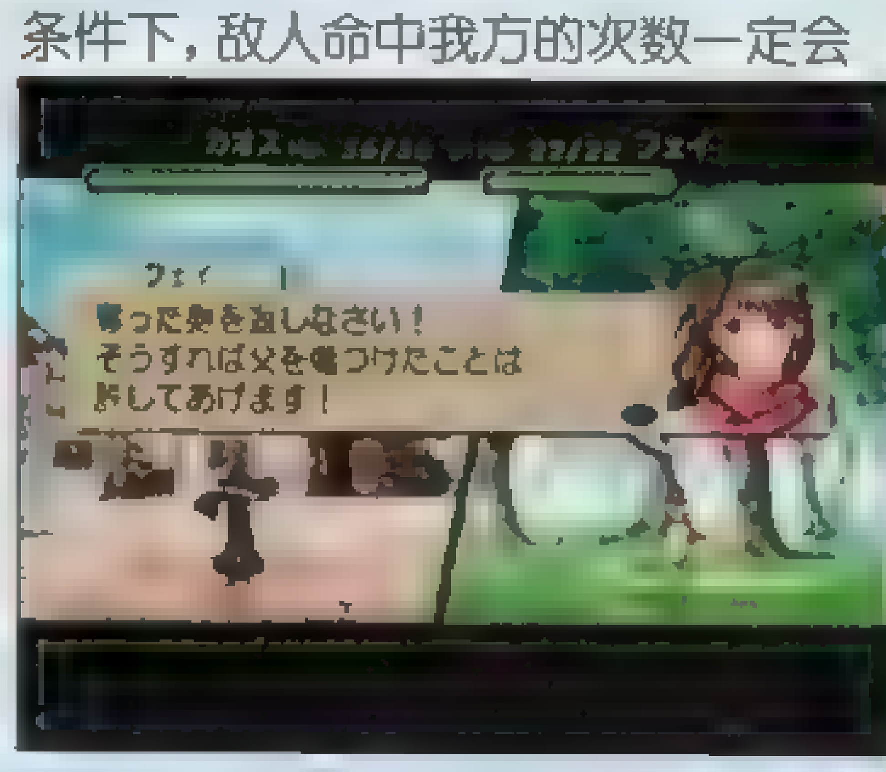
剧情向来是"《火焰之纹章》系列"的长项，而《TRS2》也自然继承了这一良好的传统。《TRS2》的世界观构造就现在的眼光来说，可谓完善、庞大而严谨。拉兹贝利亚同盟国和拉兹帝国之间500年的战争，也为故事的开头作了一个很好的铺垫。而故事简单地概括说来，就是一位小国领主的儿子，带领着自己的团员们为了同盟之首而南征北战的过程。其实这一点，《苍炎》和《TRS2》多少还是有那么一点相似之处。但客观的说，《TRS2》和《苍炎》的故事都有虎头蛇尾之嫌，游戏后半期的剧情发展明显过快，主角的骑士团，总是在范围狭小的几个地区作战，对手大多为山贼、帝国残党等，真正该有的硬仗是少之又少，让人玩了很不过瘾。但比较之下，《TRS2》的剧情更加贴近现实社会，将封建时代中的善与美、恶与丑等各种社会现象一一进行了披露。最值得称道的是，游戏中设置了许多与各个角色相关的特别事件，这些事件将角色们的性格造型刻画地淋漓尽致，玩家们能够清楚地通过它们看到各个角色们的真、善、美。正是这些平淡但又贴近真实生活的动人故事，往往才能给"观众"们留下深刻的印象。就这一点而言，《TRS2》不仅做到了，而且还做得非常出色。

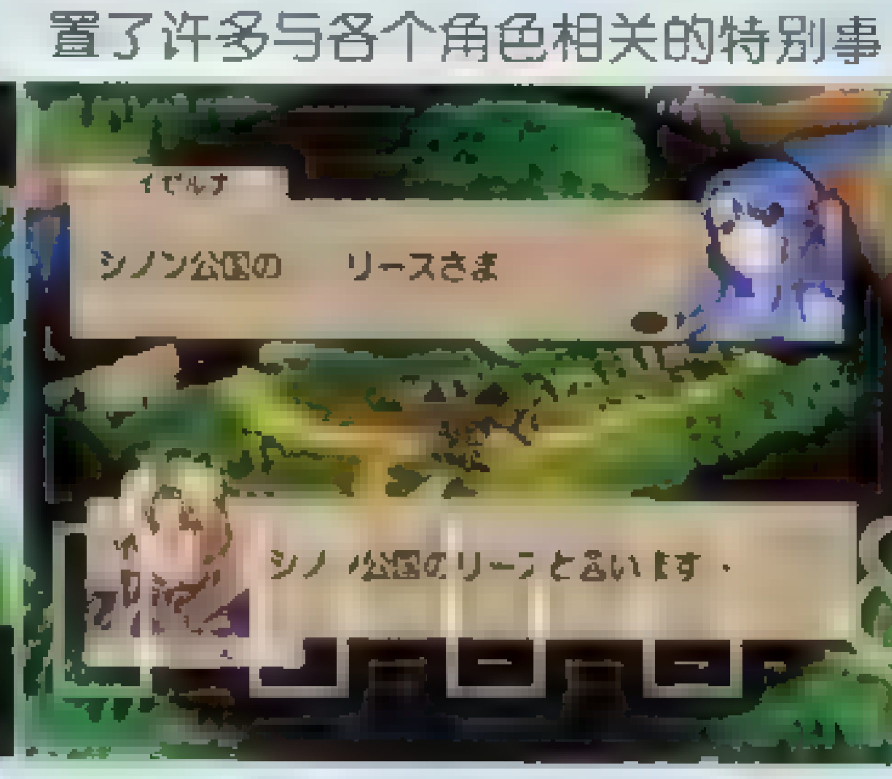
新的希望

无论是游戏中那丝毫不体贴新手、近乎"变态"的系统设定和高难度战略设定，还是故事的描述风格，熟悉前作以及SFC的《火纹》的玩家，可能都会不约而同地认为本作出自加贺昭三之手。就连笔者也曾认为，加贺至少参与过游戏的策划。网络上就这个问题曾展开了激烈的讨论，传闻日本方面，更是有一些激进的玩家不知从何处获得了加贺的电话号码并通过电话向本人进行确认。尽管事实上加贺并无参与本作的制作，但其影响力之广由此可见一斑。

也许是由于官司的影响，《TRS2》基本上可以说已经彻底脱离了《火纹》的影子，独立走上了一道新的道路。尽管其系统还有许多不尽人意之处，但制作人员能够摆脱固有的套路、勇于创造新的内容，这一点本身就已经值得我们称道。起码《TRS2》的出现，带给了笔者足够的快乐和回忆，让已经对《火纹》近乎于保守的构造有些失望的笔者看到了S·RPG游戏的新希望。试问在如今游戏业萧条的日本，还有几家公司能够做出这样的游戏来呢？遭到恶评的缺点可以改、不足的地方可以修正

相信Enterbrain公司在不久的将来，就能带给我们又一个全新面貌的《TRS》。







©2005 ENTERBRAIN,INC.

热血推荐

黄金眼评分 26

浪漫沙加 吟游者之歌

文 邪魔天使

◆游戏时间：130个小时

新的英雄们的故事已经展开，浪漫的序曲再次奏响。

PS2 ■ DVD-ROM ■ Square Enix ■ RPG ■ 2005年4月21日 ■ 250KB ■ 1人 ■ 无对应周边 ■ 日版



不再是传说的传说

2002年12月19日，对于沙加迷而言也许是个噩梦，因为在这一天《无尽沙加》发售了。发售前那铺天盖地的宣传、华丽的预告片让人对这款作品充满了期待，特别是当时那段被称为最强素质的宣传片一下子就吸引了玩家的眼球。直良有佑生动的人设也让游戏增色不少，而执掌这款游戏大权的仍然是"沙加之父"河津秋敏先生。在经历了PS上《沙加 开拓者》引起的一些微词后，《无尽沙加》被寄予了厚望，但当玩家拿到游戏看了那段华丽的动画后立刻傻眼了——以自由著称的"沙加"这次变得极不自由，走迷宫居然是一格一格走，战斗的那个轮盘设定简直让人抓狂，这完全成了一个考验玩家自身运气的游戏。没有了自由度也就没有了《沙加》的灵魂，《无尽沙加》让这个系列跌入了系列的最低谷，并不是这个游戏销量不行，而是这款游戏大大打击了玩家的积极性，甚至有人产生了失望和不信任的情绪。当然，不可否认的是，《无尽沙加》保持了历代惯有的美丽的画面与动听的音乐，不过仅凭这些丝毫不能改变玩家对这款游戏的印象。

无奈的沙加

《无尽沙加》带来的负面影响是严重的，《沙加》这个有着"Square三大RPG之一"之称的系列其地位岌岌可危，看着后辈《王国之心》大红大紫，的确有些不是滋味。在一年多之后，河津秋敏公布了《沙加》的"新作"，那就是《浪漫沙加 吟游者之歌》。（以下简称《吟游者之歌》，之所以在"新作"二字上打上引号是因为这款作品并不是真正的原创新作，而是一代的复刻版。）

此时的沙加迷已经经不起再一次刺激，当灌以"浪漫"之名的《沙加》出现时，这让他们的心中又一次燃起了希望的火苗。但是，我们还是要说一次但是，当他们看到游戏中的人物时心中那才燃起来的火苗就被浇熄了一半——虽然人设还是直良有佑，但这次走的不是华美路线，人物简直可以说是侏儒——一个正常比例的头安在了一个Q版身体上，感觉怎么看都觉得别扭。与小林智美的华美原按形成力量鲜明的对比走路一蹦一蹦的，看起来速度并不快，也不是很可爱。人说佛要金装，一个游戏的人设是这个游戏的"脸"，这张"脸"一来就让玩家的心凉了半截。好吧，我忍了，只要这个游戏叫"浪漫沙加"，我就认了！我很清楚《吟游者之歌》是复刻的一代，我也知道一代《浪漫沙加》的系统与后面几作完全不一样，我更知道《浪漫沙加》的真正成熟是从二代才开始的。至于一代那一个屏幕十几个敌人在不停走动的情形就让我们忽略吧，这并不是重点。



就在大家对《吟游者之歌》疑心重重时，河津秋敏大神发话了，就像是在一群饥肠辘辘的人中间扔了一张馅饼一样，玩家们的眼中又重新燃起了希望——这次《吟游者之歌》将采用《浪漫沙加》二、三代之后的大家所熟悉的战斗系统，当然，我们进行了一些改进，让它变得更容易上手。（邪魔：我断定这是他故意的！）这样的发言让玩家那颗紧张兮兮的心终于有所平定。二、三代之后的战斗系统？那这个游戏还有希望。

浪漫的沙加

2005月4月21日，游戏如期发售，当玩家们用颤抖的手将游戏放入PS2时，当山崎正吉的《Minuet》响起时，当崎元仁那气势磅礴的音乐奏响时，玩家们深深地感动了，似乎那久违的感觉再一次在自己的身体中复苏。进入游戏后更是让人有种想哭的冲动，广大的地图，自由的探险，无数的同伴，这才是真正的《沙加》，这才是真正的浪漫！

《吟游者之歌》又回到了《沙加》的老路子，超高的自由度让玩家有充分发挥自己个性的余地，想做什么，不想做什么，完全看玩家自己的爱好。这里不得不赞叹一下游戏的流程调节　游戏通过战斗来调节剧情的发展，根据战斗时获得的点数来控制剧情，这是一个隐性数据，如何调整是要进行精密的计算。因为有的情节只会在特定时间发生，一旦错过就不会发生，但游戏的设定是很本地的，因为如果计算准确，可以一次性发生所有的情节（除了一些必须是特定主角才能引发的情节）。当然，如果不想这么累的话那大家完全可以海阔天空自由发展，无视那些什么战斗数据，也无视什么特定情节，因为世界是广阔的，手柄是在自己手上的，就让最终BOSS等在那里发霉吧。

《沙加》的战斗是从二、三代成形并完善的，闪、连携、阵型，这些都是系列经典的系统。《吟游者之歌》里简化了阵型的概念，但请注意，是简化而不是取消，因为每个角色站位的不同还是会影响"阵"的发动。连携在本作中依旧是攻击的重点，连携不仅招式华丽，关键是攻击力会有提升，而且特殊的连携和站位更能影响"阵"的发动。《沙加》的战斗将随机性发挥到了及至，众所周知的"闪"就不说了，战斗中随机发动不说，我方越弱，敌方越强越能悟得，但是代价是容易全灭，这种在刀口上跳舞似的战斗正是《沙加》的魅力之一。

隐藏要素也是《沙加》的传统，因为自由度高，所以隐藏的东西也在世界各地。其中，隐藏同伴更是引人入胜的经典。游戏中角色众多，而许多特殊人物要在特殊的时间或达成特殊的条件才能加入。不过本作中取消了极意，这就使得离开的同伴的悟得技无法继承，每个新同伴都不得不重新将技"闪"出来，这一点让人有点不爽。另外，地图技的导入让避开敌人和逃走都比较困难，而且逃走消减LP太多，特别是遇到一群强敌时，经常GAME OVER会让人产生挫败感。不过瑕不掩瑜，《吟游者之歌》让玩家们看到了希望。

无尽的沙加

《吟游者之歌》是今年日本游戏市场少有的后几周的销量超过前几周的游戏，虽然人设有些不尽人意，但游戏的素质让玩家都心甘情愿地掏出了腰包。在《吟游者之歌》的玩家调查表中俨然写着"您希望复刻《浪漫沙加2》和《浪漫沙加3》吗？"看得出，该游戏是Square Enix的试金石，一旦时机成熟推出完全的新作也不是不可能，而结果是显而易见的，玩家的好评给予了厂家极大的信心。希望新作赶快推出，希望这个游戏成为无尽的传说吧。

©2005 SQUARE ENIX CO., LTD All Rights Reserved
IMAGE ILLUSTRATION/Tomomi Kobayashi



特稿

舶来品词汇解构

——从ACG诞生的新兴外来词之研究

文 纱拍
编 D·S

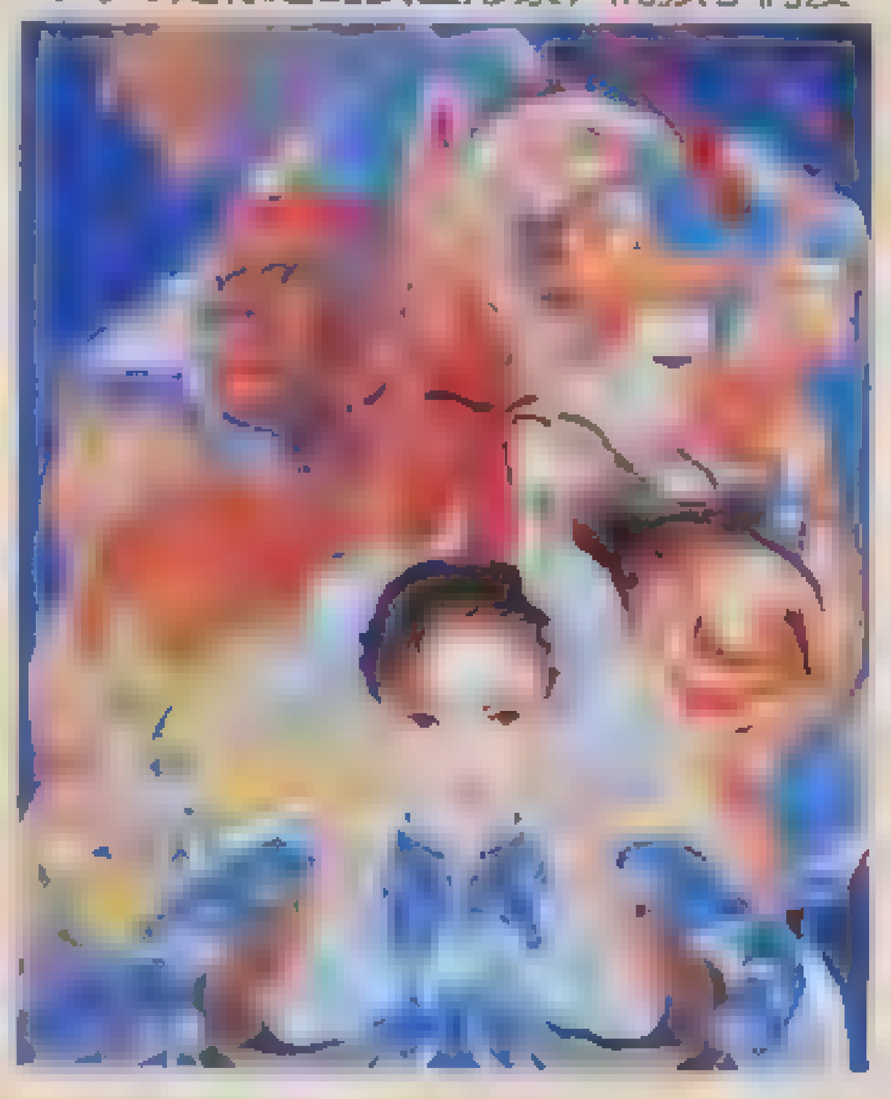
编语：

不知从何时开始，人们在形容一个偶像明星时会说她很有“人气”，在推崇一件事物时会说这才是“王道”，在遇到可爱的小女孩时会打趣称其为“萝莉”——这些新颖的外来词丰富了青年一代的词汇世界，尤其是在ACG三栖族中，其使用频率之高，引申形式之多简直令人叹为观止。

在这篇特稿里，作者以幽默、诙谐的笔触对这些流行的外来词进行了详尽的剖析研究，提出了许多精辟的见解——其中不乏被我们在日常生活中忽略的小细节。譬如，在《恋人未满》大行其道的今天，你不觉得将其直译成《差一点点就能成为恋人》未免有些拗口吗？

日源外来词，对于同日本仅一衣带水之隔的中国的广大民众来说，已早非陌生的新鲜事物。我们的父辈便几乎人人都知晓什么叫做“卡拉OK”，即使追溯到祖辈，也有大量的日源词被广泛使用，诸如“政府”、“经济”等等，而这些词甚至已彻底被融入汉语的词汇库中而不再被严格区分了。到了我们这一辈，随着通讯的发达，对外交流的扩展，愈加多的外语词汇被不断地吸纳到汉语中来，英语和日语这两大在ACG中仅次于汉语被使用的语言则是这些外语词汇的最大出处。日语凭借着其书面语中使用率高达50%以上的汉字，近年来的词汇量输入之多，隐有凌驾英语的势头。“料理”、“便当”、“艺能”、“人气”这些日源词的意义对于80年代以后出生的年轻人来说，理解并熟练使用已经是非常理所当然。不过，这些词汇大都在中国拥有着十年以上的“资龄”，而并非是日源外来语最先行的脚步。换句话说，这些词汇虽然是被年轻的我们一辈在使用着，但已经非常大众化，词汇的大众化所要经历的过程不短。那么，最先行的日源外来词怎么寻找呢？从日本的ACG中会有很多惊喜的发现。

首先要解释一下什么叫做“ACG”，这三个字母分别是“Animation”、“Comic”和“Game”的缩写，即动画、漫画和游戏。对中国人影响最早的动画（外来）大概是迪士尼，日本的动画论资历来说是晚辈，但需要承认的是后来者居上。在这里，我们不妨将动画和漫画合而为一，以“动漫”概之。对中国人影响最大的日本动漫粗略可分为四个时期，即1990年的《圣斗士星矢》和《龙珠》、1994年的《Slam Dunk》和《幽游白书》、1997年的《浪客剑心》、2000年的《Hunter×Hunter》和《One Piece》。这四个时期分别培养出了相当数量的动漫人群。与动漫相对应的，1983年日本游戏公司任天堂发售了FC之后，游戏亦被广大的国人接受，尽管道路很坎坷。1990年前后，游戏的人群年龄段偏低，游戏亦被认为是不登大雅之堂的玩意，在国内发展极为粗糙。游戏人群中很少有知识层次偏高的人。以《街头霸王Ⅱ》为例，主角隆（Ryu）是标准的武士形象，而孩子们没



有“侍（サムライ）”的概念，那时候的孩子们只知道忍者，所以隆则被称作“日本忍者”。而当《街头霸王》的后继作品引入了超必杀技（チョウ・ヒッサツワザ）时，低年龄的游戏玩家则以“大招”或“大功”来称呼这些招数绚丽、威力强大的武术招式。即那个时候，早已有非常多的ACG概念流入中国，但是对其概念的称谓、注解都是很不科学的，各地的称法都千差万别。如何给这些概念一个明确而科学并且统一的名词称谓呢？直接引用日语是个好办法。

动漫和游戏渐渐在中国的流行，使国内逐渐诞生了一些专门杂志与媒体，而早年对ACG痴迷的孩子们也已长大，热忱依旧的他们在接受了更高层次的文化教育之后，开始严谨起来，网络也让他们走到一起更加频繁密切地交流。这时，一系列的严谨而通用的日源新兴外来词开始形成。

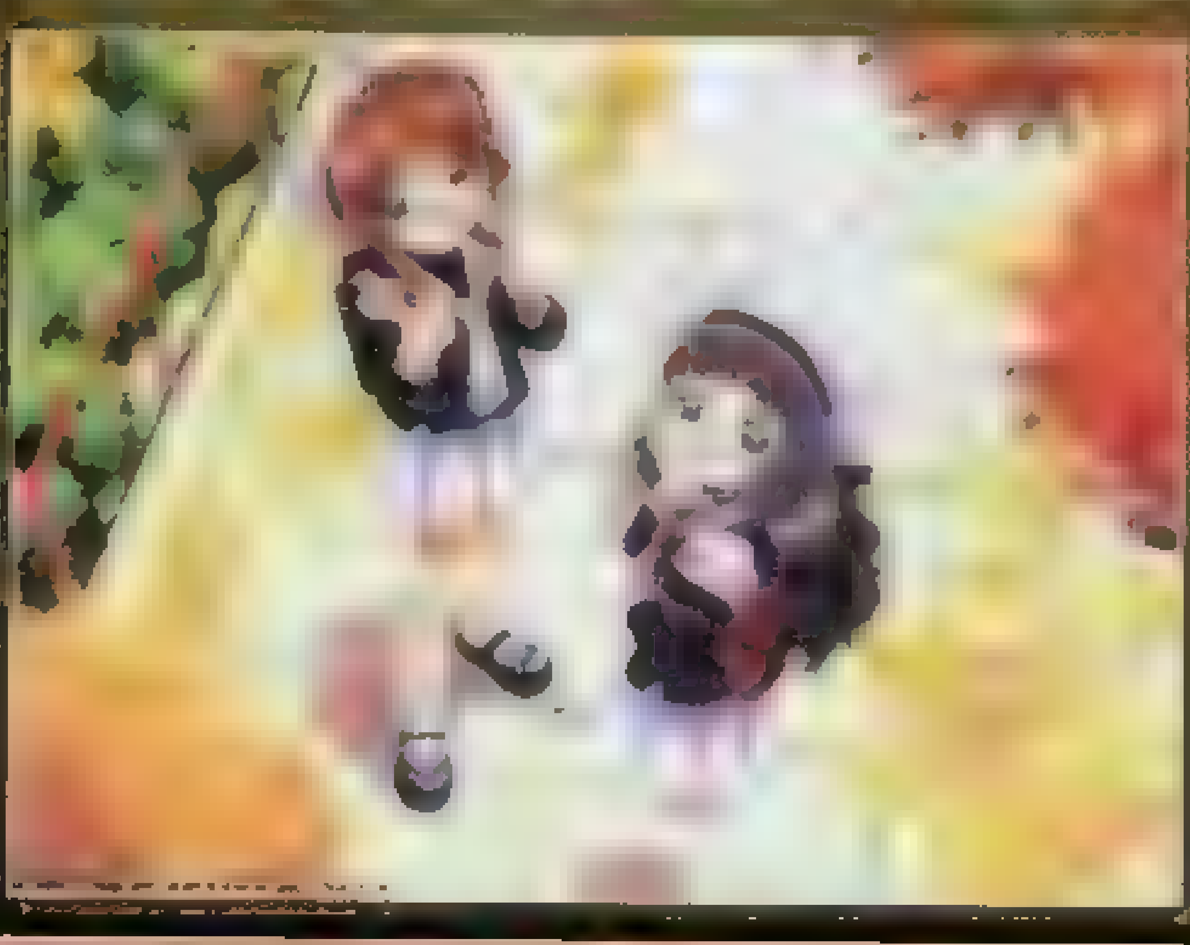
大体上，“ACG Form”的日源外来词可分为五大类：

第一集 直接完整引用

所谓直接完整引用，即完全照搬日语中的单词，[illegible]词大多以汉字书写，少数假名书[illegible]，被音译成汉字直接使用。这里举一些使用率较大的词汇：

必杀、[illegible]、究极、禁断、[illegible]邪、决着、退散、气合、暴走、瞬杀（秒杀）、乱舞、魔力、欧吉桑、欧巴桑、萝莉、正太、声优、同人、无口无心、恋人未满、恶趣味、苦手、说得、最高、残念、H。

[illegible]



有着密不可分的关系，这些ACG作品以其易大众化、易普及的优势为广大人们所重视并欣赏。[illegible]就经[illegible]的[illegible]科学的“必杀”，以及衍生出的“超必杀”[illegible]必杀”，而[illegible]义[illegible]“必杀”要更高一个等级，其升级[illegible]

[illegible]真[illegible]奥义、最终奥义[illegible]

[illegible]地华丽，这些如果仅仅以一个“大招”概之，就失去了很多的乐趣与光华。

“欧吉桑”和“欧巴桑”不必赘述，“おじさん（大叔）”和“おばさん（大婶）”使用也和日语一样，被不熟悉的人冠以这两个称呼是很不舒服的事情。

“萝莉”和“正太”这两个词非常年轻。“萝莉”来源于法国著名伦理电影《萝莉塔》，这里要说的是，虽然来源于电影，但它依然属于“ACG From”，原因是只有在ACG中这个词才被广大国人所认识并使用（这与ACG中萝莉众多关系密切）。“萝莉”指的是年龄不够而被称作少女的小女孩，动漫中经常出现的[illegible]的小女孩都是“萝莉”[illegible]。“萝莉”的判定和心理的成熟程度有很大关系，所以[illegible]以“可爱小女孩”的说法并不[illegible]16岁以上的“萝莉”比比皆是[illegible]命传说2》的莉亚拉、《仙乐传说》的柯莉特就是典型“大龄”“萝莉”，更有年愈百岁的“萝莉”，动漫和游戏中的常客——精灵一族，精灵有着超长的寿命，七十岁的也只能算作儿童，要长成美丽的成年精灵没有两、三百年是拿不下的。“萝莉”这个词也有一个发展过程，即“幼齿”，但这个词稍嫌粗俗并有少量的不健康成分，[illegible]代替也应该算必然。“正太”这个词现在也比较好解释了，即与“萝莉”相对的，用以形容小男孩的词，来源于动画《铁人28号》的主角正太郎，或许是激起女性先天的母性，正太式的人物非常受到女ACG迷的欢迎，就先按下不表了。

“无口无心”则是从《新世纪福音战士[illegible]》走红之后开始被认识和接受的，女主角绫波丽的沉默寡言、冷淡而[illegible]完美的[illegible]符号[illegible]。在这之后的ACG作品，或多或少地都有

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

第二集 直接部分引用

这一类外来词不是直接引用的单词，而是连词或者语法。以下列出一些典型词汇：

真……	真·三国无双、真·流星蝴蝶剑
超……	超·××奥义
……流	北辰一刀流、天然理心流、我流
……不能	再起不能、战斗不能、打机不能
……中	营业中、手术中、郁闷中、不爽中
大……	大感动、大期待、大成功
表……	表莲华、表·降灵召符、表世界
里……	里莲华、里·八相奥义、里世界
……命	流川命、绫波命
绝……	绝叫、绝赞



这些词汇单个来看是没有什么意义的，必须要和别的词汇组合后才有着意义的体现。这些词最早还是完全日源，如“北辰一刀流”、“我流”、“战斗不能”，但随着Fans们的理解的加深，自己原创了好多词汇，如“打机不能”，意思就是由于受到某种外界原因，导致不能再玩游戏机。至于“某某命”就多不胜数了。早些年所流传的动漫三大美景：绫波微笑、藏马变身、西索洗澡，就直接跟网络上高呼“绫波命”、“藏马命”、“西索命”大有关联。总之，只要你是某个角色的Fan，就可以大呼其“某某命”。这类词的意义并不难理解，因为它们已作为ACG的普遍语法而存在了。

第三集 图转文型词汇



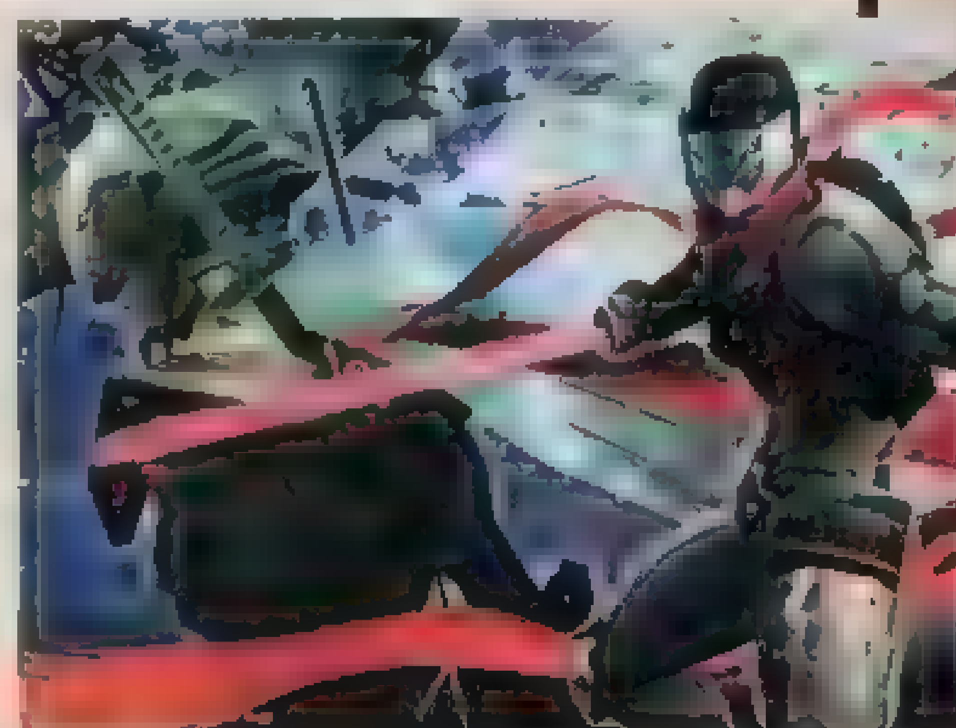
漫画作品中为了更直接地表达人物的心理或者状态，往往以绘画的形式来代替文字诠释。我们经常可以看见动漫人物在惊讶或无奈之时，脑后会出现大滴汗珠的绘画。这就是我们熟知的“汗”，以此衍生出“狂汗”、“巨汗”、“瀑布汗”等趣味十足的词汇。再如动漫里的角色们会因为某某人说出一句石破天惊、超级无敌的白痴理论而全体双脚朝天，这就是“倒”。还有头上一簇火焰表示“怒”。对话框里的省略号则表示“无语”。在网络的实际交流中，大家不可能也像漫画一样用图画表示，所以就用汉字打出“汗”、“倒”、“怒”、“无语”来表示自己的心情。这类词的最大优势在于其生动而直白，甚至有时还会有无可代替的幽默效果。量不大，但使用率非常高，高到几乎每句话中都能带出这些词来。

第四集 专有名词

作者曾经犹豫有没有必要去专门列出一类来举出这些词，这些词可以归入第一类“直接完整引用”（从形式上）。但是与第一类不同的是，这类词在使用的时候局限性很大，往往这个词只能对应其本身的出处及系列作品，放到其他地方就完全派不上用场了。以下举出一些例子：

受身、当身、二择、构、崩、仕挂、飞行道具、正眼、上段、中段、下段、杀阵、一闪、天狗、天诛、临兵斗者皆阵列在前。

从“受身”到“下段”，都是格斗技巧用语，当人们不是在具体讨论某个格斗游戏的时候，几乎不可能用到这些词。好比两个玩家在斗嘴的时候会说“吃我真·百八零四式无差别飞弹必杀”，而绝不会说“我进攻你的上段”一样。这类词的使用场合是，这两个玩家在具体讨论《VR战士》时，说到哪一招可以打上段、哪一招可以打中段、哪一招可以打下段、哪一招具有当身（当て身）效果等诸如此类。同样，“杀阵”一词虽然拥有特写场面、乱斗场面的普遍意义，然而并未流行开来。人们在使用“杀阵”（たて）一词时，只会在研究和讨论一部叫做《忍》的动作游戏。这些词汇的意义大都很难解释明白，只有对该词出处的作品熟知的人才会了解它的意义，并且即便了解了，也不会广泛使用，因为这些词不具备普遍的意义。



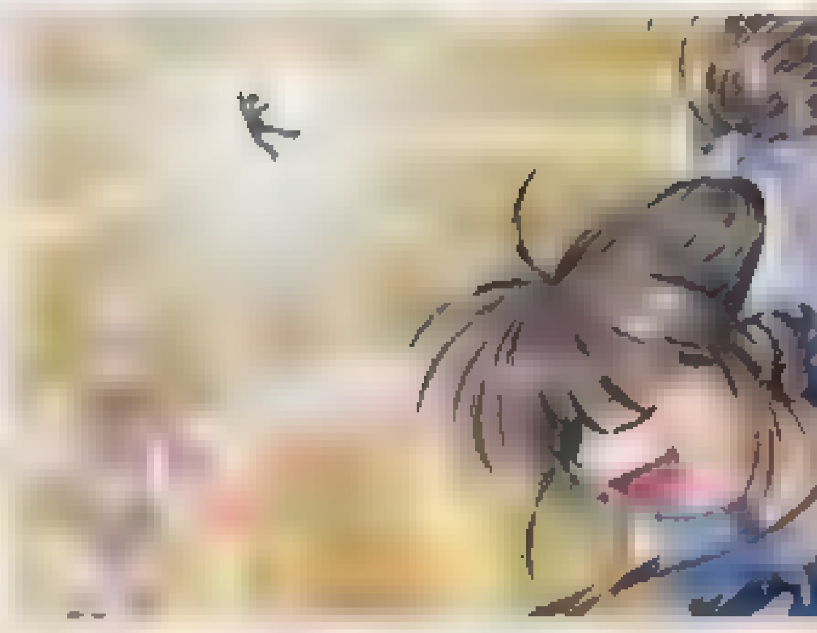
第五集 原创词汇

这些词里虽然有ACG-Fans们自己创造出的词汇，但又与ACG离不了关系。如：轰杀、恶搞、35、JS等等。

虽然“御姐”和“熟女”是日文固有词汇，但在ACG里却有着新的含义。这两个词完全与之前的“萝莉”相对，一般指比较成熟而稳重的女性角色。不过“御姐”和“熟女”相比，前者往往拥有更美丽的容貌和更高强的实力。“御姐”的典型：《异度传说》的KOS-MOS、《新天魔界》的古琳古琳、《幽游白书》的躯、《圣传》的迦楼罗王等。同样与“萝莉”相对应，御姐的年龄也不限，只要够强够酷够冷艳，OK，pass！如古琳古琳就是四十多岁（因为沐浴龙血而保持二十几岁的容貌），迦楼罗王更有几百岁的年纪了。“熟女”就要逊一些，这类往往可以作为ACG作品中姐姐的角色出现，温柔成熟稳重。

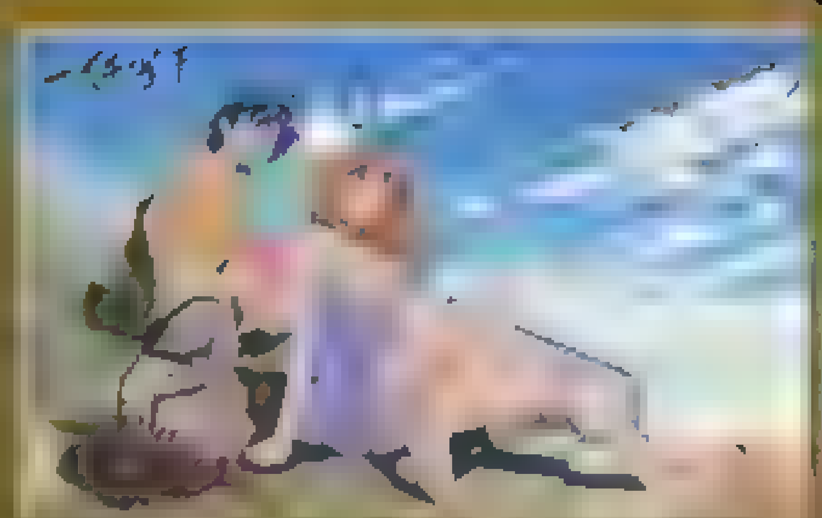
“轰杀”这个词就比较暴力了，假如你在绫波丽的Fans群中大呼小叫绫波丽没心没肺（没心没肺≠无口无心），你便会边被怒吼“没完全体会原作并理解就不要乱发表意见”而一边被“轰杀”。当然不会真的使用暴力，大家轰杀你用的也就是口水和键盘了。

“恶搞”这个词很简单，即恶趣味地做某事。相比而言，“35”这个词就有趣很多，学过日语的人知道35在日语中念作“SanGo”，中国人则把35这两个数字作为“三国”的代名词。而“JS”就跟ACG没有直接的关系了。来源则是因为日本的游戏机在中国没有行货，以及中国游戏市场运营的不规范现象，导致某些店家在卖游戏机及周边产品时会大幅提高价格，所以无奈的玩家都称之为“奸商”及JS，发展到后来，JS已没有贬义——游戏专卖店的老板即JS。甭管实际上他有多诚信，JS就是JS。





以上，我以我个人的方式将从日本ACG中过来的外来词做了分类并阐述。这些词语不管是从诞生、流传到普及都有着极为有趣的地方。在ACG的世界，可以不必完全掌握这些词，但若一个都不会，势必寸步难行。很可能有朝一日，这些词也会像“料理”、“卡拉OK”一样完全大众化，虽然其中可能经历词义的变化与延伸，我们在这里要做的，是见证着这些新兴外来词发展的脚步，让它们有据可考，有凭可依。而现在，不妨把这来源于ACG的特殊的语言文化加以分析研究，恰当而生动地来运用它们吧。



题风之嫌，无论是“无口无心男”还是“无口无心女”，都是ACG中一道独特的风景线。

然后着重讲一下“恶趣味”这个词，即低级趣味、不良嗜好、恶作剧。能被“赞”为“恶趣味”的，大概要首推日本的那些ACG作者了。先是大量的同人女将ACG作品修改得面目全非，然后正统漫画家也不落其后，有名的案例是藤崎龙的《封神演义》、峰仓和也的《最游记》以及一部叫做《一骑当千》的动画，我国的古典名著被修改得面目全非。《封神演义》中将原著中所有的人物性格大大[illegible]主人公[illegible]主角[illegible]单就动漫作品来看，《封神演义》是近年来难得的上佳作品，我们本着欣赏的态度去审视的话，就不必太较真了。不过不得不为作者的“恶趣味”寒一个，《最游记》也同样，四大主角完全形象颠覆，唐三藏是个枪法高超、脾气暴躁的杀生和[illegible]而阳光，猪悟能为头脑清晰、实力超群的帅哥一名，而沙悟净则是个好色[illegible]还都不为过，《一骑当千》的作者其“恶[illegible]

[illegible]

www.comicbook.cn

JUMP 超级明星大乱斗	Nintendo Ganbarion	ACT
NDS JUMP SUPER STARS	2005年8月8日	日版
对应DSdown load play		

文 多边形

J世界的明星们本来过着和平的生活……突然有一天发生了异变，作为J世界生命之源的"漫画格"正逐渐被某种力量封印住。为了解开封印，我们的明星——JUMP守护者出动了！



游戏标题菜单

Jアドベンチャー	J冒险，故事模式
通信プレイ	联机模式
バトル	自由战斗模式
デノキメイク	画格编辑模式
コマずかん	画格图鉴
オプション	设定模式

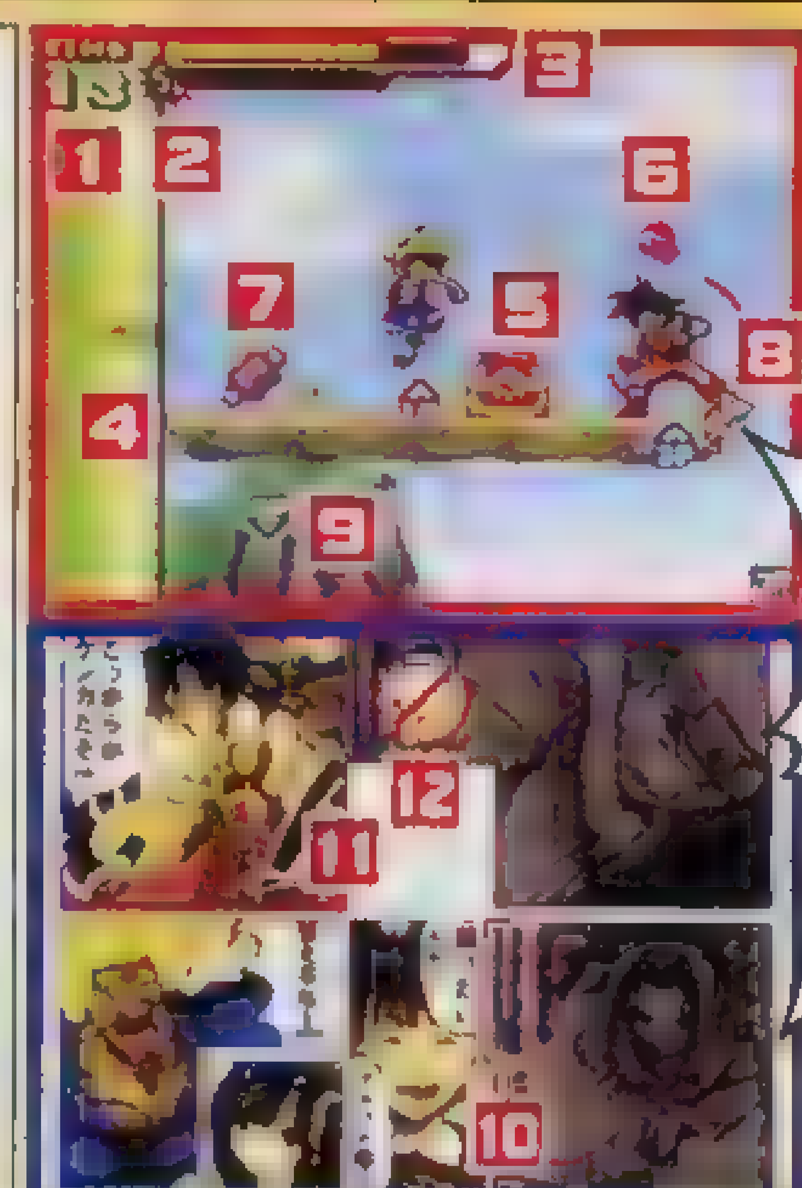
《JUMP超级明星大乱斗》果然没有令人失望，不仅由于那150多位人气漫画明星，系统和操作也都属一流！游戏包含动作、收集、策略三大要素，下面多边形就从这三点入手来讲解它！

Part 1 华丽地乱斗吧！

游戏中要控制JUMP的明星们进行战斗，表现他们最直观的方式就是下屏幕5×4的"画纸"，也由此按他们所占单位画格的数量将之分为3类角色

占4个画格以上的角色	战斗角色(バトル)，战场上的主力人员
占2到3格的角色	支援角色(サポート)，可以召唤其使出强大的支援技
占1格的角色	辅助角色(ヘルプ)，可以改变战斗角色的状态或有其他辅助效果

战斗画面解析



1 时间，本战剩余的时间。
2 必杀魂，使用必杀技、支援攻击、辅助效果都要消耗必杀魂，而击中对手、被攻击以及通过一些道具可以回复，必杀魂的最大值与下屏画格的结构有关。
3 J魂，也就是体力，当J魂慢慢减少时，角色在上下屏幕会慢慢变成黑白色，越少受到攻击后越容易被吹飞，而交换战斗角色和通过使用一些道具可以使之回复。
4 战场的外壁，受到攻击后会损坏，角色落到外面后即死。
5 道具箱，破坏后会出现道具。
6 状态变化，详见状态列表。
7 道具，详见道具列表。
8 角色身上的红圈，这是确认攻击目标的标志，脚下的旗子代表该角色的战斗积分目前排在第一位。
9 在画面以外的角色。
10 J魂回复槽，此槽回复满了以后就可以替换这名角色了。
11 闪红光的画框中是正在战斗的角色。
12 黑画框里的是暂时不可使用的角色。

操作介绍

先了解一下**战斗中的普通按键操作！**

←/→	左右移动
↓+A/↓↓	落到下一层/急速下降(空中时)
A(轻点)	大(小)幅度跳跃
空中按A	二段跳
↓/L/R	防御
防御中敌人攻击瞬间按X	防御反击
B	弱攻击
Y	强攻击
←(→)+B	向前方的弱攻击
←(→)+Y	向前方的强攻击
↑+B/↓+Y	向上方的弱/强攻击
自己防御状态中按B/Y	破防攻击
←←(→→)B/←←(→→)Y	前冲攻击
跳跃中B/Y	空中攻击
X	必杀技A
↑+X	必杀技B

菜单中的操作看这里！

十字键	选择项目
A	确定
B	取消/返回上级目录 另外也可以通过触摸屏来实现这些操作。

战斗中触控笔操作也很重要！

点击战斗角色	交换战斗角色
点击支援角色	支援技
点击辅助角色	辅助效果

按一定顺序点击战斗角色将会出现"**梦幻连击**"哦！不同角色回交替攻击，攻击力比通常高，必杀魂也回复较快呢！

大家注意啦！每位战斗角色都有一种共通的连续技：**弱攻击→强攻击→必杀技** 其中第二下"**强攻击**"后可令敌**人产生硬直**，由此就可以再根据角色的不同再使用其他的连续技来。

状态列表

J魂徐徐回复	无法进行攻击
攻击力上升	无法进行防御
移动速度上升	无法使用必杀技
无敌	无法叫出支援角色
攻击时会随机打出2倍攻击效果	十字键的操作反转
受到攻击时不会产生硬直	无法更换战斗角色
进入无属性的状态	麻痹，不能活动
自身属性反转	中毒，J魂徐徐减少
隐身，对手无法看见自己	左右移动时无法停止
必杀魂无限	暂时失明 表现为战斗画面变成白色
自己以外的人物停止活动(世界)	战斗画面成为马赛克
攻击力随着卡组内女性角色的数量上升	卡组隐藏，下屏变成白色
移动速度降低	变焦，战斗画面扩大(或缩小)

www.pcmdnk.cn
© JUMP SUPER STARS プロジェクト
© 2005 Nintendo/GANBARION

道具列表

JUMP海盗	得到一个必杀魂	葡萄	J魂少量回复
小钱币	必杀槽微量上升	哈密瓜	J魂少量回复
中钱币	必杀槽少量上升	肉	J魂回复
大钱币	必杀槽大量上升	JUMP	一定时间内无限使用必杀技
星	一定时间无敌	炸弹	爆炸时会受伤并被炸飞(防御无效)
拳套	一定时间内攻击力上升	瓶	一定时间内中毒，J魂会逐渐减少
鞋子	一定时间内移动速度上升	属性反转	一定时间内全体人员的属性会反转
苹果	J魂微量回复	速度降低(自己)	一定时间内移动速度下降
香蕉	J魂微量回复	速度降低(自己以外)	一定时间内其他的角色移动速度下降
桔子	J魂少量回复	画面扩大	一定时间内其他人物的视界会缩小

属性攻击

战斗角色分为"力"、"知"、"笑"三种属性，相克关系是力克知、知克笑、笑克力。

在战斗时，如果自己的属性正好克制敌人的话，则对他的攻击为属性攻击，攻击力为平常的1.5倍，反之则会遭受到敌人的属性攻击。

Part 2 收集，就在J冒险！

玩家在故事模式"J冒险"中，一边在J世界的地图上移动，一边控制JUMP守护者们打通各个关卡或满足条件取得新的画格，不断过关就会打开新的道路，通过特定关卡后就可以看到该关的ENDING。当玩家的战斗数据或拥有的画格达成某些特定条件时，地图的关卡上就会出现"！"的标记，通过这样的关卡就会发现隐藏道路，从而就会得到更多的画格！

J世界地图画面



王冠 表示本关的画格已经全部收集。

战斗关卡 与该关的角色发生强制战斗，过关条件一般为取得KO对手数的第一名。

任务关卡 需要完成特定的任务，过关条件一般为击破一定数量道具箱，吃到一定数量水果等。

传送点 可以转移到J世界的其他区域。

关卡信息 显示本关的名称，以及本关画格获得的情况。

地图画面中按Y键可以调出选项
デッキメイク(画格编辑)
コマずかん(画格图鉴)
とじる(退出)

条件说明画面

点进某关卡后会先出现完成此关的条件说明。上屏幕显示的是过关条件，下屏幕则显示获得此关画格的条件。

这些条件的种类很多，现在列出最典型的几种，请玩家自行套用。

- ◆击败敌人得一点，被击败或全灭扣一点，战斗结束时得点最高则通过。
- ◆利用破防攻击把道具箱打飞却不破坏达若干次
- ◆没有受到攻击过关
- ◆J魂全满过关
- ◆剩余时间到达若干秒之前过关
- ◆不使用弱攻击过关
- ◆不使用强攻击过关
- ◆不使用必杀技过关
- ◆使用弱攻击若干次以上过关
- ◆使用强攻击若干次以上过关
- ◆使用必杀技若干次以上过关
- ◆弱攻击有若干HIT以上
- ◆强攻击有若干HIT以上
- ◆必杀技有若干HIT以上
- ◆不使用二段跳
- ◆击败对手达若干次
- ◆一次也没有被击倒
- ◆一次也没被打出场地
- ◆把对手打出场地N次以上
- ◆画纸上有若干个以上的支援角色
- ◆画纸上有若干个以上的辅助角色
- ◆画纸上不使用占若干个画格的战斗角色
- ◆不受属性攻击
- ◆属性攻击有若干HIT以上
- ◆辅助技有若干HIT以上
- ◆合体技有若干HIT以上

一般条件列表的第一项即过关条件，然后会不断出现新条件。

确认条件后进入角色组合选择界面，有如下三种方式供玩家选择。选好角色组合后，就可以进入战斗了！

オリジナルデッキ	自己用获得的画格原创的角色组合，可以对之进行编辑
サンプルデッキ	冒险中自动获得的角色组合(初期常用)，不可以进行编辑
ダウンロードデッキ	与好友用通信方式交换对方的原创组合

除完成各关条件获得画格外，游戏中还有一些画格是玩家达到特殊条件后得到的！

战斗200回	悟天
战斗300回	アフロルフィ
战斗350回	田ボ
战斗400回	九尾ナルト
战斗450回	怒んパッチ
战斗500回	咒印サスケ
画格数420	黑崎一护
画格数510	イヴ
画格数540	卍解一护
画格数655	ベジノト

Part 3 创造属于自己的梦幻组合！

在标题菜单、J世界地图、战斗前都可以对自己的原创组合进行编辑。方法很简单，收集到的画格一般有两种：角色类(1格的辅助型)与台词类(两格以上)，这时就要考验各位对漫画的熟悉程度了，如果把某角色刚好放入他的经典台词里，则会组合成新的画格！之后将它们放入5×4的画纸上就可以了。

组合时的基本规则！
1、支援角色、辅助角色、战斗角色每种至少放一个。
2、画格不可以重叠。
3、一队组合中不可以出现相同角色。
4、允许玩家最多创造10队组合。

编辑指南

创造一个新的角色组合，先要选则"新しく作る"，之后输入这个组合的名称，就可以进行创造编辑了。以下是第一步的菜单。

编辑	对已有的组合进行改造
名前へんこう	更改组合名称
コピー	复制组合
いれかえ	替换组合
とじる	关闭菜单

画格到后期会收集到很多，所以游戏提供了方便的检索模式，以下各项都可以重叠检索，会帮助玩家十分精确的找到自己想要的画格。

红心	收藏夹，玩家可以在喜爱的角色上按L键加到里面，便于以后筛选
漫	按照所属的漫画作品筛选
名前	按照角色名称筛选
数	按照画格的大小筛选
形	按照画格的形状筛选
种	按照画格的种类筛选，分三种(支援、辅助、战斗)
属	按照角色的属性筛选，分三种(笑、知、力)

然后，按Y键出现的编辑菜单如下！

ヘルプ	帮助
ならりかえ	改变画格的排列顺序
表示きりかえ	切换上屏幕的画格资料
白纸にする	清除画纸，重新创造组合
编辑おわり	编辑结束
チュートリアル	编辑教学模式
とじる	关闭菜单

在游戏过程中玩家会获得三个特殊画格"友情"、"努力"、"胜利"，在画纸上用这三个画格将某两个战斗角色连起来，就有可能在这三个画格的两端出现箭头，这就表明战斗中点击下屏"友"、"努"、"胜"的任意一个，就可以发动这两个角色隐藏的"超级连技"！

悟空＋ナルト	超・螺旋元气玉!!!
ルフィ＋承太郎	ゴムゴムのオラオラ!!!
ベジータ＋ドンパッチ	二人のファイナルフラッシュ!
游戏＋ボーボボ	泽井版オシリスの天空龙
ツナ/リボーン＋ジャガー	死ぬ气弹!?!?
银时＋カカシ	立ち读みパラダイス!!!!
两さん＋ナミ	お金はワシ(私)の为にある!
叶＋一护	大后光月牙
アンナ＋幽助	巫力增幅灵丸
DIO＋サスケ	写轮眼世界 包围刃
アレン＋イヴ	ウイングクロスショット
アラレ＋ゴテンクス	んちゃはめ炮
ピッコロ＋Dr.マシリト	フュージョン・ボツ魔炮!!!
悟饭＋ゴン	Wジャンケン!!!
サクラ＋ロビン	反省したって、しゃーんなろー!!!
カンキ＋サンジ	悄装!…ロリンキッ…!!!
剑心＋ゾロ	真义!三千龙闪!!!

还有更多的组合等待你去发现！



文 猫太

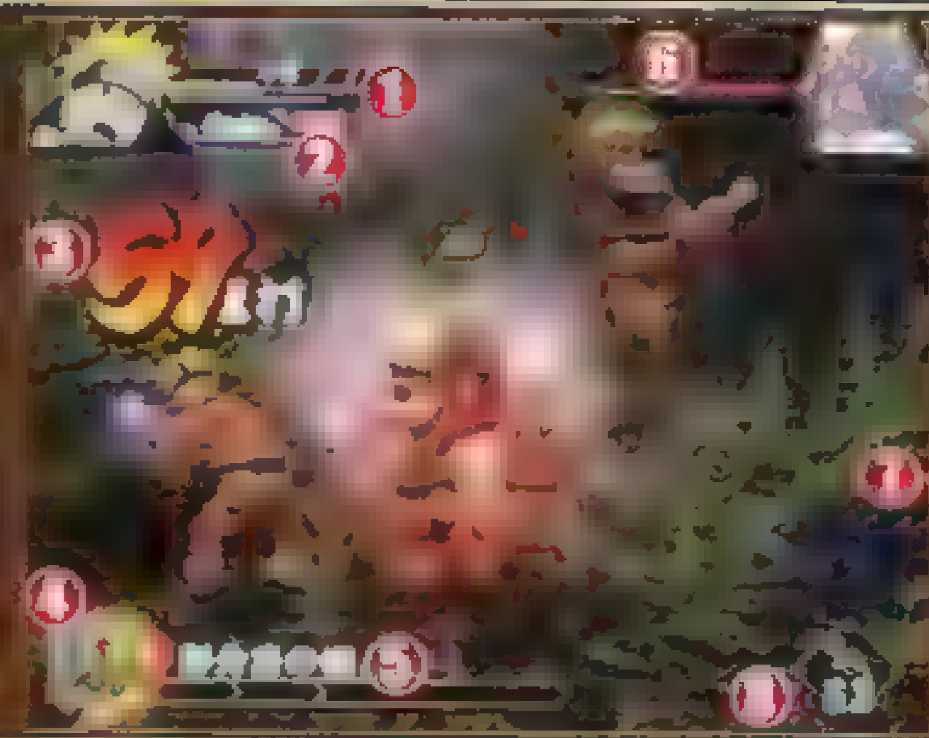
由Bandai制作，改编自人气动漫画《火影忍者》的PS2动作游戏《火影忍者 漩涡忍传》终于让众多FANS体验了一下鸣人他们的生活。游戏不仅将原作中登场的众多角色集合在了一起，就连他们充满特色与魄力的忍术也最大程度地还原了出来，绝对能让各位支持者满意。游戏中技能帖的组合相当有新意且角色间的对话也充满乐趣，整体难度以及对操作的要求都不是很高，即使是不擅长动作游戏的玩家也能够轻松上手，惟一不足是战斗方式略显单一、缺乏变化，但相信各位FANS是不会在意这些的。

火影忍者 漩涡忍传　Bandai　ACT
PS2　NARUTO－ナルト－ うずまき忍伝　2005年8月18日发售　日版

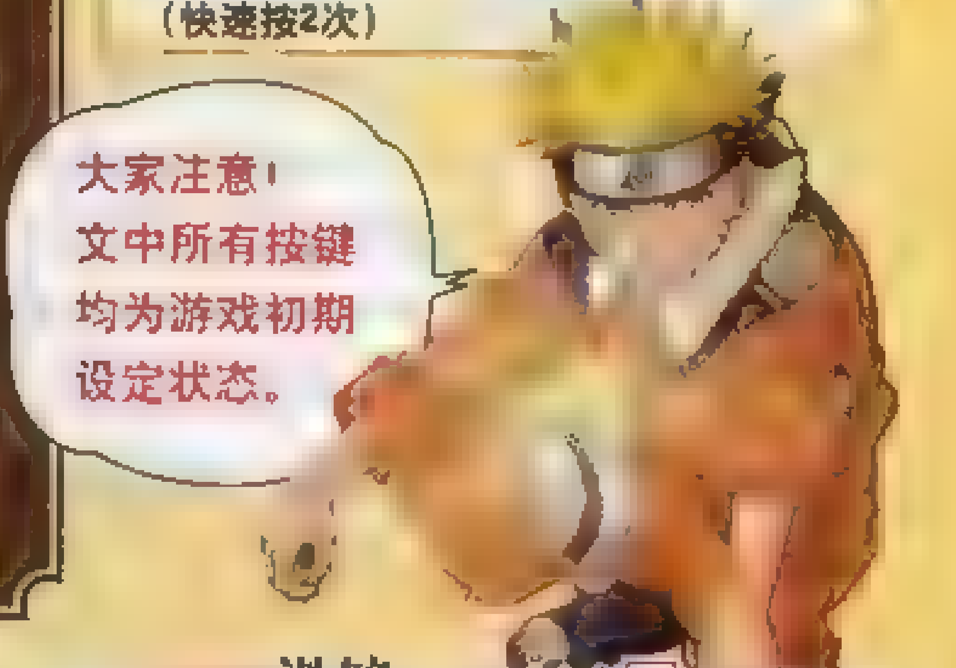
操作简介

□键	弱攻击
△键	强攻击
○键	使用道具
×键	跳跃/发动替身术
R1键	忍术1
R2键	忍术2
L1键	锁定
L2键	换人
左摇杆	角色移动/移动游标、选项
右摇杆	调整镜头
START	开启菜单
左摇杆+×键(快速按2次)	瞬间移动

战斗画面介绍



1. 玩家的HP和查克拉
2. 同伴查克拉
3. 连击数
4. 状态
5. 忍术
6. BOSS的HP
7. 雷达
8. 道具



忍者入门指导　战斗

在“火影”的世界中，忍者主要通过“体术攻击”与“忍术攻击”进行战斗。在游戏中体术攻击可以被简单理解为物理攻击，威力普通，没有任何消费但需要接近目标因此相对危险性较大；忍术攻击则可以看成为魔法攻击，威力大，发动攻击后不易被反击，但需要消耗查克拉。

忍术攻击

影分身术——R1键

发动前蓄力时间的长短决定分身的存在时间以及攻击次数。分身的好处在于除了能够主动攻击锁定的目标外(未锁定情况下为攻击距离最近的目标)，每个分身都被视为一个实体，也就是说它们能够挡住敌方的一次攻击，因此到了游戏中后期影分身术主要起到牵制目标，掩护玩家进攻、撤退的作用。

螺旋丸——R2键

鸣人的代表性招式。攻击力高而且在发动时本体没有判定，所以不会因为受到攻击而终止。在游戏的中期拿到技能札——真·螺旋丸后还能够实现进一步的强化，是对付大型敌人以及BOSS的主战武器。

诱惑术——R1+R2

鸣人的自创忍术，发动后变身为美少女迷惑周围的敌人(部分中招的敌人会进入眩晕状态)，是被敌人包围后脱离险境的杀手锏。另外，如果在发动影分身术时再发动诱惑术则会看到更为壮观的后宫术……

替身术——被攻击后按×键

游戏中鸣人是没有防御的，取而代之的是忍者最普遍也是最著名的忍术——替身术。正如大家所知道的，发动替身术后受到攻击的本体会变为一段木头，而正体则会出现在敌人的上方，是避免被连打或诱使敌人攻击后反击的最佳选择。这里需要提醒大家的是，虽然发动替身术可以避免被之后的攻击命中，但最初那次攻击的伤害却无法避免。



▲替身术不是万能的，但没有替身术是万万不能的！

体术攻击

基本五连击——□□□□□

鸣人最基本的进攻方式，主要用于对付前方单体目标。发动迅速且基本没有硬直时间，在对杂兵战中处于绝对主力的位置。不足之处是攻击范围小以及威力小。

里拳——△△△

攻击次数少，主要用于踢开四周的敌人避免自己被围攻。相比于基本五连击攻击力方面有所上升，但出招间隔大容易因为被攻击而中断。

滑铲——×+□

很实用的突进技，命中目标后按□键可以将敌人踢到空中，虽然攻击力一般但可以在后面直接发动后天蹴重创敌人；按△键则是使用“升龙拳”，虽然无法后续体术攻击但如果时机掌握的好则可以与影分身或螺旋丸组合使用。

后天蹴——□□□□△

非常实用的组合攻击，尤其是最后一击威力相当大，用来打杂兵可以说是一下一个，即使没打死也基本上差不多了，而与基本五连击的组合使用(□□□□△+□□□□□或□□□□□+□□□□△)将是BOSS战的主要进攻手段。

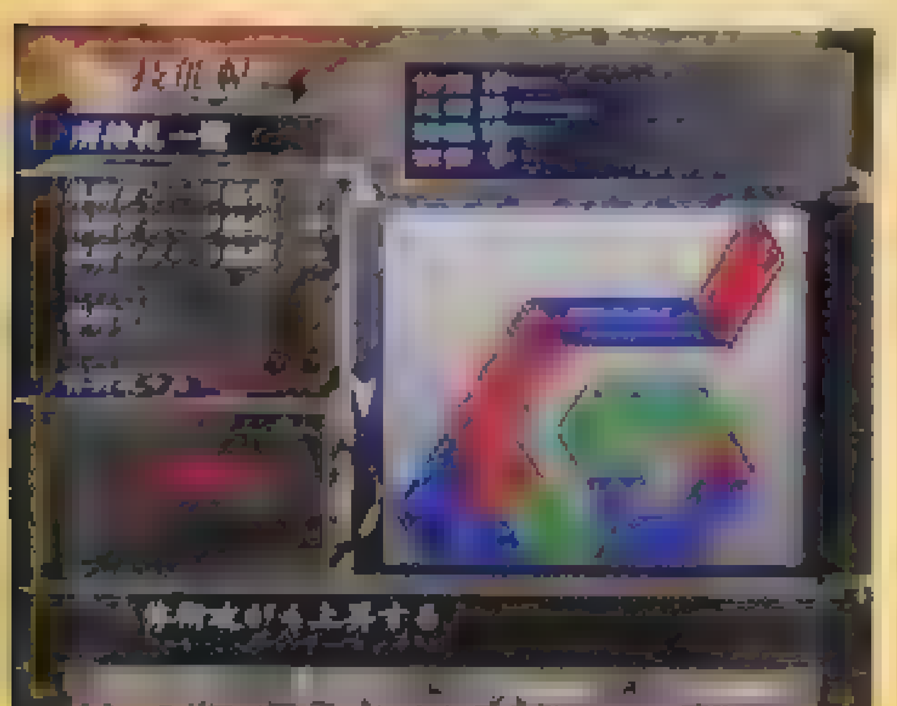
九尾状态！

在游戏中，随着鸣人不断使用连续攻击，位于画面左下角(参看战斗画面介绍⑤)的标志会发生改变——颜色逐渐变红，而上面的文字由“封”慢慢变为“解”，当鸣人处于“解”的状态时，如果HP少于1/2便可以进入“九尾状态”([illegible])。这个状态下的鸣人完全可以用超人来形容，不仅攻击力会明显提升，而且在本体攻击时还会不断放出分身参与进攻，可以很轻松地打掉BOSS的3、4条血。



忍者入门指导　技能帖的组合

在游戏中大家可以通过消耗“德”来强化鸣人HP以及查克拉的最大值，而其他能力(比如攻击力、防御力以及特殊技能等)则需要通过在技能帖中组合技能札的形式来获得。



技能帖需要到达特定情节或是成功完成特定任务才能获得，而技能札则可以通过情节、完成任务以及消耗“德”来入手。组合技能札的思路分为两种，一种是将所要的技能札集中放置于一个技能帖中。这样的好处是能够让鸣人做到全面发展，最大程度上适应战场的各种情况。缺点则是“虽全不专”，无法在某一方面占有明显的优势。第二种则正好与之相反，选择技能札时只考虑强化一方面，因此优势与弱点都十分明显。至于两种思路哪个更好，那就真的是仁者见仁，智者见智了。

忍者入门指导　任务的选择与执行

游戏中的任务是按照等级排列的，最初玩家只能选择执行最简单的任务(D级)，不过随着任务的完成以及剧情的推进渐渐将会出现高难度的任务。

在内容方面任务主要分为：

运送型

内容基本上是将某物品送到其他城镇或将犯人押送回木之叶。玩家要在规定时间内将委托物安全送到目的地。如果超出时间或是途中物品被抢走(运送物品的车HP减为0)，任务便失败。此类任务失败后得不到奖励，但也不会导致GAME OVER。

守卫型

在规定时间内确保目标的安全，而玩家要做的就是尽快将出现的敌人打倒。守卫目标的HP减为0任务便失败，同样失败后不会导致GAME OVER。

BOSS战

虽然并不会以任务的形式出现，但经常都出现在某些任务后期。对手分两种，一种是鸣人的同伴，另一种则是其他地方的上忍。战斗形式基本上是一对一，而玩家的目标就是战胜对手。注意BOSS战失败后会直接GAME OVER。

www.plumbook.cn

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 Taito纪念合辑 上卷

日版 游戏原名：タイトーメモリーズ 上巻

隐藏游戏出现方法

《メタルブラック》：《スペースインベーダー・カラー》、《スペースインベーダーDX》、《ダライアス外传》、《グリッドシーカー》、《マジェスティック トゥエルブ》的游戏时间加起来超过1小时。

《サイバリオン》：《エレベータアクションリターンズ》、《功里金团》、《地獄めぐり》、《ドンドコドン》、《ラスタンサーガ》、《フェアリーランドストーリー》、《プリルラ》、《ライトブリンガー》、《ルナーク》的游戏时间加起来超过1小时。

《キャメルトライ》：《ルナレスキュー》、《鸣呼荣光の甲子园》、《アルペンスキー》、《クレオパトラフォーチュン》、《プチカラット》、《プリップル》的游戏时间加起来超过1小时。

《奇奇怪界》：不管玩什么游戏，游戏时间加起来超过5小时。

《泡泡龙》：把最初即可选择的20个游戏全部玩过一遍。

同为炒冷饭，《Taito纪念合辑 上卷》足足收录了25个经典游戏，看看其他厂商把老游戏单独发售的商业行为，Taito真是厚道啊！不过也许这便是如今Taito走落平阳的一大原因吧！

NGC 仙乐传说

日版 游戏原名：Tale Of Symphonia

投稿人：逆刃刀

重复使用必杀技

这条秘技的名字普通了点，但是请相信我，它是非常有用的！其发动条件非常简单：首先，让你想重复使用必杀技的人（将其称为A）死掉。然后手动指定莉菲尔老师咏唱复活晶术（莉菲尔必须由电脑控制），当莉菲尔做出咏唱的动作之后，让除她之外的人使用道具将A复活（或是使用操冥符将A复活）。这样在复活晶术放出来后，A使用任意一个必杀技，当复活晶术产生效果的那一瞬间，这个必杀技会自动中断并再继续使用一次，这样就出现了重复使用必杀技的现象。

咏唱复活晶术时，是可以按住键来调整施术时间的。下面举一个实例：先让罗伊德死掉，然后让莉菲尔对罗伊德使用复活晶术，并按住键不放。咏唱动作中先用道具将罗伊德复活，当咏唱完毕后到了合适的时机，松开键发动复活晶术，此时让罗伊德使用真空烈斩。真空烈斩发动途中，复活晶术也产生了效果，这时罗伊德会再次自动使用真空烈斩，秘技成功。

使用此法可以看到很多特异现象，90%的必杀技都适用，不过也有例外。大家自行研究吧！

说实话，"《传说》系列"的BUG可真是多如牛毛。不过像这样的趣味BUG还是多多益善的。

PSP 太鼓之达人 携带版

日版 游戏原名：太鼓の達人 ぽーたぶる

鬼难度出现条件

过关评价达到"すご腕"后就会出现。

隐藏谱面

输入名字时输入"ますたあ"，就会进入看不到音符的隐藏谱面。

特典影像

在鬼难度下完美打过全部曲目，就会增加一个特典影像。

前年过年时，买了一套鼓回去玩。有天晚上接上鼓敲得正欢，突然有人敲门——原来是邻居提抗议来了！（汗）

PS2 狡狐大冒险2

日版 游戏原名：怪盗スライクーパー 2

跳关秘技

虽然日版比美版迟了将近一年才发售，但日版采用了日文字幕以及新的配音，因此有不少玩家还是很乐意去玩的。而且美版的《3》也将于冬季发售，现在拿出《2》来热身一下也是不错的选择。为了照顾一些想立刻挑战后面关卡的老玩家，下面列出跳关的秘技，让玩家随意畅游各个关卡。只要在游戏中按START键进入特殊画面，然后输入相应指令，再按一下START键就可以立刻跳关了。

第1关：↓、R1、←、→、R1、↓
第2关：R1、←、→、R1、←、↓
第3关：↑、←、→、←、↓、↑
第4关：↑、[illegible]、[illegible]、[illegible]、←、←
第5关：←、R1、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]
第6关：[illegible]、[illegible]、R1、R1、[illegible]、[illegible]
第7关：[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、R1
第8关：[illegible]、↑、←、←、R1、[illegible]

PS2 捉猴啦3

日版 游戏原名：サルゲッチュ3

隐藏密码大公开

只要在标题画面下，按住L1+L2+R1+R2不放，再按START键确定，就会进入输入密码的画面。在此画面下输入以下密码，就可以获得各种特殊效果。

るさるけか：ガゲルサル出现（第2关）
るさぐーぱいさ：SAL1000出现（第3关）
ふたりめのおとこ：ヒカルサル出现（第9关）
くろいほうもんしゃ：？？？出现（第17关）
ゆめのきょうえん：潜猴谍影模式出现
さばいばる：サばいばルモード出现
ふたりのすねーく：出现新影像
くらんくしんさく：拿到ホームシアター的特别影像

这些密码的输入方式比较怪，而且容易看错，如果没有一定日文基础的话比较麻烦。还是等中文版出了再说吧！

PS2 死神 被筛选的灵魂

日版 游戏原名：BLEACH～選ばれし魂～

隐藏模式

在标题画面下，按住L1+R1后选择读档，就会进入高难度模式。如果按住L2+R2后选择读档，就会出现气槽MAX的特别模式。

隐藏人物出现条件

阿散井恋次：打过任务3、任务29，分数在100万环以上。

朽木白哉：打败任务27的白哉、任务29的白哉和恋次，过关分数在190万环以上。

吉良イヅル：打过任务17、20，过关分数在70万环以上。

市丸ギン：打败任务18的ギン、任务20的ギン和吉良，过关分数在160万环以上。

松本乱菊：打过任务8、11，过关分数在40万环以上。

日番谷冬狮郎：打败任务9的冬狮郎、任务11的冬狮郎和乱菊，过关分数在130万环以上。

四枫院夜一：打过二周目游戏的任务13、22，过关分数在250万环以上。

浦原喜助：打过二周目游戏的任务5、22，过关分数在220万环以上。

只要完成全部任务，标题画面的？？？就会出现。

PS2 樱大战V 再见，吾爱

日版 游戏原名：サクラ大战V さらば愛しき人よ

新联动密码

上次登出了几个联动密码后，这次又收到了一位读者提供的新联动密码。输入方法依然是在"纽约自由的一天"中前往ROMANDO，选择联动，然后输入密码。新密码是322934212158，输入之后可以拿到大河的战斗服装。

剩下的照片，让我们继续努力吧！



PS2 装甲核心 最后的佣兵

日版 游戏原名：ARMORED CORE LAST RAVEN

隐藏要素大集合

1.将故事模式通关，就会出现FREE MISSION和EX ARENA。

2.完成全部74个任务，就会追加最后一个任务。这是一个很好赚钱的任务。

3.将75个任务全部完成，就会出现以第一人称视角进行游戏的コックピット模式。

4.打过全部版面，部件收集率将达到136%。

本作共有6个结局，不愧是PS2上的最后一作。

勘误：上期（9月A）杂志的"火热秘技"栏目中，由猫太提供的《Keroro军曹 乱七八糟战斗王朝》"全隐藏要素出现"秘技有误，正确的操作方法应为在标题画面中快速输入→、→、□、□、↑、△、L2、R2。

为了惩罚猫太，决定两个月内每期必须提供一条秘技，再犯错就将会把此栏目永久交给他，本期《狡狐大冒险2》的秘技就是他提供的。



WE ARE COMING BACK FOR YOU!

文 阿迪

WORLD SOCCER Winning Eleven 9 绝妙的弧线

——来自脚内侧的旋转

世界足球 胜利十一人9 Konami SPG
PS2 World Soccer Winning Eleven 9 2005年8月4日 日版

WE are coming back for you!



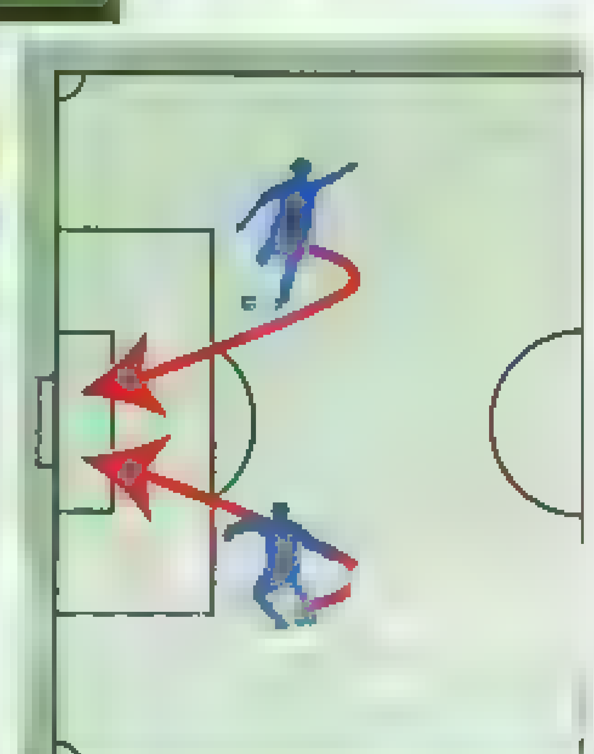
在看多了脚外侧或正脚背的大力抽射后，有一种射门却能够给我们带来一种另类的美感。看着足球划过一道圆月弯刀似的轨迹坠入网底，你的心里是否也爱上了这样的脚内侧射门呢？在现实足坛中有两个球员最擅长脚内侧射门，一位是意大利尤文图斯的皮耶罗，另一位则是效力于英超阿森纳的荷兰人博格坎普。前者在全盛时期于大禁区左侧拥有一块"皮耶罗区域"，而后者则是从出其不意的角度让足球旋向远门柱的死角。《WE9》通过具本的操作方式将弧线球射门纳入了可操作范围内。



脚内侧射门

按下□射门后，待力度槽涨到理想的幅度前按R2

脚内侧射门图解



大禁区的左右两侧是使用脚内侧射门旋死角的理想区域。大家还可以充分发挥自己的足球智慧，根据场上的实际情况灵活运用这一新型射门。

©2005 Korea Football Association ... adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trade marks of the adidas ... property of their respective owners and are used under license. ©2005 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

足球的魅力——技术流三大神技

克鲁伊夫转身 Cruijff Turn



上世纪70年代，足球开始向整体化发展，不单只是前锋能够进球，只要机会合适，中场和后卫也能够参与到进攻中去。在一个名叫米歇尔斯的荷兰人的提炼下，以另一个荷兰人克鲁伊夫为代表的全能足球掀起了世界范围的足球革命。克鲁伊夫速度飞快，有“飞翔的荷兰人”之称，两脚均能作出大力精准的射门，技术全面出众。他带领阿贾克斯缔造的1970～1973欧洲冠军杯三连霸，率领荷兰队横扫1974年西德世界杯获得“无冕之王”的称号。他首先独创的“克鲁伊夫转身”被载入足球教科书，甚至对我们现在所玩的足球游戏《WE》也有着深刻的影响。

动作原理

让球处于两脚之间，再以非轴心脚的脚内侧往轴心脚的斜后方拨球。身体重心略微向轴心脚一侧倾斜，方便第一时间快速转身追球。

操作方法

使用能够运用“克鲁伊夫转身”的球员，在缓步走阶段按下代表球员背后方向的键位即可，按下R1还可以加大转身的幅度。

克鲁伊夫转身继承人

劳尔	（西班牙）
三都主	（日本）
杰拉德	（英格兰）
兰帕德	（英格兰）
塞尔吉尼奥	（AC米兰）
马尔蒂尼	（AC米兰）
里维利诺	（经典巴西）
马拉多纳	（经典阿根廷）
克鲁伊夫	（经典荷兰）
亨利	（法国）

亨利亲自示范



博格坎普转身 Bergkamp Turn

荷兰不愧是一个足球天才辈出的国度，“冰王子”博格坎普无疑是其中一颗耀眼的明星。除了飞行恐惧症之外，博格坎普最为出众的能力莫过于在停球的瞬间将摆脱与射门一气呵成。1998年世界杯淘汰阿根廷的一球已经展现出博格坎普无与伦比的球感，而入选英超10年最佳进球的“博格坎普转身”更是将技术上的细腻、精确发挥至完美的境地。《WE》的制作团队为了向博格坎普高超的足球技艺致敬，将他对纽卡斯尔的这一个经典进球制作到《WE6FE》的片头CG中，也为了让我们一代又一代的WE玩家永远记住这一个让足球充满魅力的瞬间。



动作原理

用非轴心脚的脚内侧轻微触碰球，为其加上内旋。然后在收脚的过程中以出色的腰马平衡力一气呵成地以轴心脚内侧的方向，呈圆弧形转身。此时球因为加上了内旋，所以会绕过轴心脚外侧的防守球员回到自己面前的位置。

操作方法

接应轨道低于膝盖的长传时，特定球员在停球的瞬间会顺势作出马赛回转的动作，属于非操作范围内的触发性动作。

博格坎普转身大师

巴乔	（经典意大利）
贝利	（经典巴西）
博格坎普	（阿森纳）



小罗的牛尾巴 Ronaldinho's Elastico



话说有一个快乐的巴西人，每一个周末他都会在西班牙巴塞罗纳的诺坎帕跳起热情的桑巴，他的舞步感染了每一个人，他将足球的热情与魅力重新注入到我们的心中。没错，他的名字就是罗纳尔迪尼奥。作为身披巴西国家队10号黄衫的核心球员，小罗的技术全面出众，传球隐蔽性与创造力十足，定位球威胁极大，意识与大局观出色，盘带突破更是他的拿手好戏。巴西足球一脉相承的神技牛尾巴也是由小罗在西甲赛场发扬光大。始终面带微笑去踢球的小罗是“快乐足球”的象征，他的球风告诉了我们，“踢足球是快乐的，我们喜欢足球”。

动作原理

由脚外侧轻轻向外拨球的同时，脚外侧沿球的内侧滑向外侧，然后脚内侧将球向内侧勾返。在整个动作的过程中，上身也要保持非常高的柔韧性，配合全身流畅的摆动幅度才能把握节奏骗过对手。

操作方法

在盘带或原地控球时，连续按3次L1或R2。

牛尾巴的快乐使者

C·罗纳尔多	（曼联）	卢克	（拉科鲁尼亚）	卡斯特罗	（大师联赛原创队）
伊布拉西莫维奇	（尤文图斯）	米尔纳	（纽卡斯尔）	罗纳尔多	（皇家马德里）
西塞	（利物浦）	高原直泰	（汉堡）	罗纳尔迪尼奥	（巴塞罗纳）



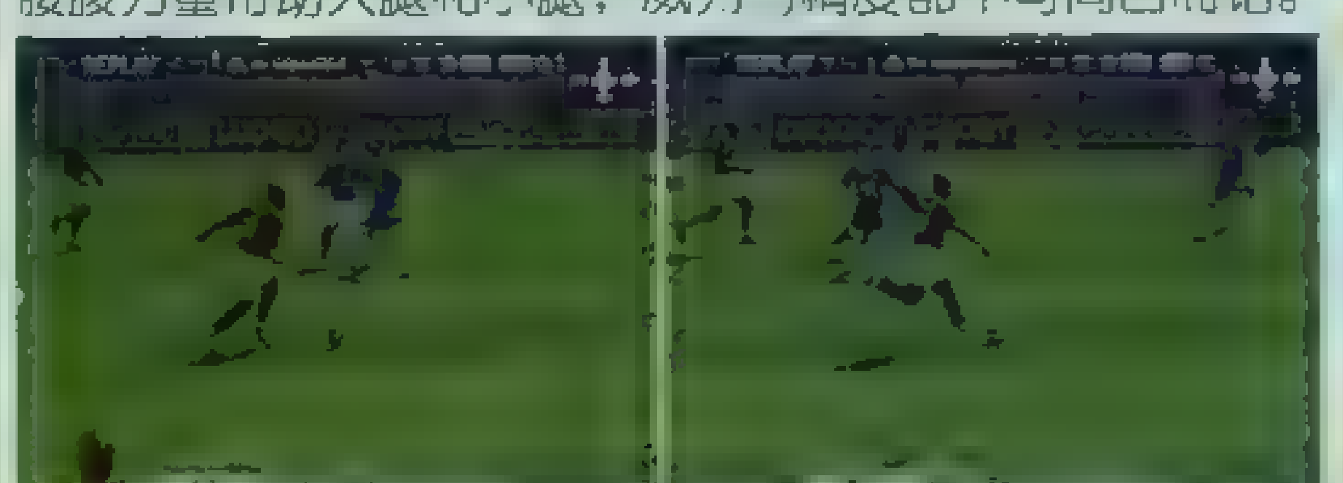
◀ 本作中小罗施展牛尾巴的速度比前作要快很多，所以这招的实用性有提高。

射门的秘诀



横向

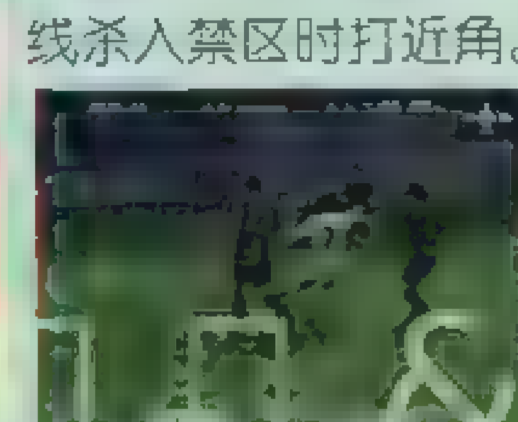
在现实足球中，大家会经常看见进攻球员从大禁区两翼侧朝弧顶一边横向带球一边做假动作，一旦找到起脚的机会，得分的场面屡见不鲜。在《WE9》中横向带球后起脚打门可以加上拧身时的腰腹力量带动大腿和小腿，威力与精度都不可同日而语。



▲朝利足方向横向带球，以摆脱的速度或假动作赢得射门机会。此方式适用于从6码点到禁区弧顶一带的任何区域。

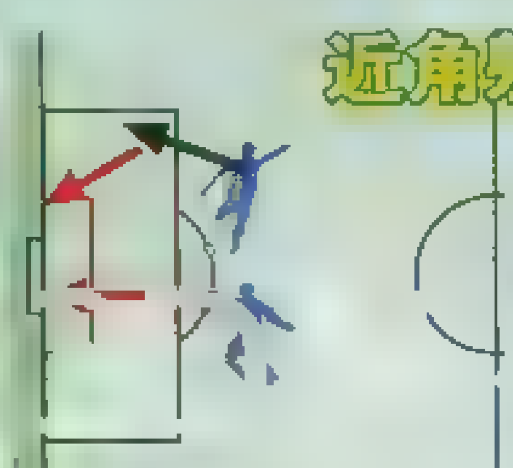
近角

由于本作中的守门员在面对从左右两侧而来的射门时的站位有问题，经常会把近角让出较大的破绽，所以我们可以针对这一点出奇不意地多打近角。本作中打近角方式：一为禁区前朝利足侧控球摆脱，当身体与球门呈45度角时强打近角；二为从门柱外侧30度内的区域直线杀入禁区时打近角。



▲直接杀入禁区，然后以强劲的地滚球强打近角。

近角射门图解



◀ 45度摆脱后打近角不宜多用，要用就要达到出其不意的效果。直线打近角时要注意门将的位置。

www.plumbook.cn

SINCE 1995 WE年代大事记

PlayStation

1995年7月21日	J.LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN	《WE》全系列由官方指定的开山之作
1996年3月15日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN	《世界足球 胜利十一人》的第一作
1996年11月22日	J.LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN'97	初次导入动作捕捉的制作环节
1997年6月5日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN'97	初次将选手的能力体现划分为3项数值
1997年12月11日	J.LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN 3	直传与二过一的引入确定了系列的操作方法
1998年5月28日	WORLD SOCCER 实况 WINNING ELEVEN 3 World Cup France'98	将数值项增加到6项，可详细设置球队的战术
1998年11月12日	WORLD SOCCER 实况 WINNING ELEVEN 3 FINAL ver	系列首个Updata版，收录了当年法国世界杯32队劲旅的完全阵容
1998年12月3日	J LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN'98-'99	选手名字闪黄光时对抗力提升，对手接近时手柄会振动，系列奇特的一作
1999年9月2日	WORLD SOCCER 实况 WINNING ELEVEN 4	画面素质提升、游戏选项增加，球队数高达91队，基本确立系列的框架
2000年6月29日	J.LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN 2000	完全收录当年J联赛前半赛季27队J联赛俱乐部，再现真实中的授权球场
2000年8月24日	WORLD SOCCER 实况 WINNING ELEVEN 2000	在《WE4》的基础上全面提升，WE FANS人尽皆知的卡斯特罗选手初次亮相
2000年11月30日	J.LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN 2000 2nd	短短五个月后又推出的一款J联盟作品，获得的授权是当年下半赛季的资料
2001年6月21日	J.LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN 2001	登场球队追加横滨FC，另外还增加了2个新球场
2002年4月25日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002	与PS2版《WE6》同时发售的作品，与此同时，PS的时代已经走到了末期

Nintendo GAME CUBE

2003年1月30日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6 FINAL EVOLUTION	与PS2版相比，NGC版在操作上手和作品年龄层的结构上截然不同

GAMEBOY ADVANCE

2002年4月25日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN ウイ・イレ	《WE》在键位较少的掌机上的操作性是个值得商榷的问题
2002年10月10日	J.LEAGUE WINNING ELEVEN ADVANCE 2002	获得了2002年最新J联赛授权的掌机作品，同样遇到了操作性的问题

PlayStation Portable

预定2005年9月15日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9 Ubiquitous Evolution	支持无线对战，还会和家用机版统一操作规格

PlayStation2

2001年3月15日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	PS2平台上的第一作，对于体育场环境的细致刻画仿佛电视转播的一幕依然历历在目
2001年10月25日	J.LEAGUE WINNING ELEVEN 5	首作采取日本联赛公认的"J-STAS OPTA"，选手能力的99制数值项也由本作开始
2001年12月13日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 FINAL EVOLUTION	相比前作《WE5》，本作的动作量增加到1.5倍，数值项也改为99制
2002年4月25日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6	系列首作超越100万销量，2002韩日世界杯的热潮使系列人气达到顶峰
2002年9月19日	J LEAGUE WINNING ELEVEN 6	互相对抗时出现拉扯球衣的动作，追求真实赛场的表现，数值正式与世界版接轨
2002年12月12日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6 FINAL EVOLUTION	系列首作对应网络的作品，可以下载最新的数据更新档
2003年8月7日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7	对于各种细节的细腻刻画更胜前作 真实再现场上情况
2004年2月19日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL	系列首次发行正式简体中文版 系列初次使用DVD-ROM，英、意、西、德、日法6国语言实况评球
2004年8月5日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 8	取得了FIF-Pro（国际职业球员联盟）的授权，系列的真实化又迈进了一大步
2004年11月8日	J.LEAGUE WINNING ELEVEN 8 Asia Championship	同样也发行了正式简体中文版 首次加入中国俱乐部的系列作品，本作的中文化也已摆上进程
2005年3月24日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 8 LIVEWARE EVOLUTION	系列史上正式迈向网络化对战的一作，Konami的触角伸向网络领域
2005年8月4日	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9	增加新的场上位置WB和ST，加入雪天气候，身体对抗性有了全新的展现











高手点评 助你找到快速提升的捷径



卢鸣辉

【广州玩家，第一届北通杯冠军】

简单，我觉得《WE9》只是简单的游戏。20%的运气，20%的配合，20%的射门感觉，40%的过人技术！本作特别强调操作者的微操技术，以及小范围的配合。射门多打近角，守门员的站位有点问题。本作的头球变强，可以作为重要进攻手段之一。防守反击的打法弱了很多，后防线的球员不能压得太靠后，推荐Back Line为A。3前锋的阵形更好用，譬如曼联的默认阵型就相当不错。球员很容易受伤，球员伤了也可以继续用，能力跟状态不太好的时候差不多，但是跑动范围缩小了不少。

叶枫

【武汉玩家，WE职业玩家的先行者】

这是追求真实的一代。对于普通玩家而言，《WE9》无疑是快乐的，Konami给了我们一个立体的实况、全新的体验、无限可能的创造。对于追求竞技的玩家而言，也许《WE9》会很痛苦，实力的差距变得越来越模糊。在防守时能不按R1尽量不按，尤其是在禁区里。R2的优点则体现在接球的一刹那，按R2接球会有很多意外的惊喜。运动战中的推进、传接球，还有新技术□+R2的脚内侧射门很实用。现在经常可以射进像格拉普在阿森纳常常搓的弧线球时，这种感觉真是超爽！

陈大伟

【重庆玩家，ESWC 2005中国区预选赛冠军】

感觉《WE9》的球感是越来越接近真实了，足球运行的线路和真实相差无几。依靠身体强突的盘带有所削弱，不过通过方向键就能做出的横向拉球倒是初级玩家的福音。后卫的协防意识进一步提高，直塞身后已不向上代那么容易，而且守门员进一步强化。这一代感觉普通短传比起上一代好用。这一代的远射超强，可以说是一个重要的得分手段。个人认为，《WE9》的远射的力量并不是最重要的，最重要的是掌握按键的力度。整体的节奏已不像上代那么快，感觉对于擅长防守的玩家来说是一个相对的优势。

www.plumbook.cn

WE-SHOP购入球员全名单

在这次《WE9》的WE-SHOP隐藏球员中增加了不少新面孔，他们大多都来自于亚洲，很遗憾的是这次并没有中国球员的入选。以下的名单表格是按照游戏中从上至下，从左至右的顺序来排列的，另外还附加一句话的简短评价。阿迪是非常赞同《WE》加入经典国家队和WE-SHOP隐藏球员的，因为在玩《WE9》的同时还能够接触到许多足球方面的历史知识，了解自己喜爱的运动的每一个光辉瞬间，何乐而不为呢。

第1页

英文姓名	简介
Hong Myung-Bo	洪明甫 前韩国国家队后防核心，队长
Okudera	奥寺康彦，70年代末曾先后效力于德国的科隆与云达不莱梅
Tamamoto	釜本邦茂，曾率领日本队于1968年墨西哥奥运会夺得铜牌
Di Stefano	迪斯蒂法诺，阿根廷第一位球王级人物
Boniek	博涅克，波兰第一球星，1982世界杯季军队成员
Butragueno	布特拉格诺，号称“秃鹫”的阿根廷射手
Le Tissier	勒蒂塞尔，上世纪90年代南安普顿的传奇射手
Dragan Stojkovic	斯托伊科维奇，前南斯拉夫国家队中场核心，天才型球员
Puskas	普斯卡什，在匈牙利国家队中摧城拔寨的“黄金左脚”。
Eussebio	曾以9球进球获得1966年英格兰世界杯最佳射手的尤西比奥

第2页

英文姓名	简介
Weah	维阿，利比里亚的英雄，第一位当选欧洲足球先生的非洲人
Stoichkov	斯托伊奇科夫，被国内媒体称为“霹雳火”的保加利亚射手
Davor Suker	达沃·苏克，来自克罗地亚的1998法国世界杯最佳射手
Mijatovic	米贾托维奇，1998欧洲冠军杯决赛的进球功臣
Roger Milla	罗杰·米拉，世界杯历史上最老的进球者 喀麦隆传奇前锋
Dalglish	达格利什，苏格兰著名前锋，为上世纪80年代利物浦称霸欧陆足坛立下了赫赫战功
Denis Law	丹尼斯·劳，曼联的苏格兰射手，在393场比赛中攻进236球，更创造了单赛季进球46个的纪录
Ian Rush	伊恩·拉什，威尔士的第一球星 利物浦永远的“禁区之王
Massaro	马萨罗，上世纪90年代AC米兰王朝的前锋之一
Boksic	博克西奇，高大、快速、全面的克罗地亚前锋

第3页

英文姓名	简介
Hugo Sanchez	乌戈·桑切斯，曾经五夺西甲最佳射手的乌拉圭前锋
Bierhoff	比尔霍夫，1996年欧洲杯决赛德国对捷克一役攻入第一粒金球
Brian Laudrup	布莱恩·劳德鲁普，1992年欧洲杯丹麦童话的缔造者之一
Martin Dahlin	达赫林，1994年美国世界杯瑞典获得第三名的功勋射手
Ivan Zamorano	萨莫拉诺，有着“恐怖的伊万”之称的智利杀手，1998年世界杯力压卡纳瓦罗头球攻破意大利大门的一幕仍然历历在目
Ruben Sosa	鲁本·索萨 有着“灵猫”之称的乌拉圭球员，大家对他在职业生涯晚期为申花效力时攻入的超远距离头球还有印象吗?
Kennt Andersson	肯内特·安德森，一头金发，脚法细腻的瑞典空霸
Garrincha	加林查，有着“小鸟”之称的巴西边锋，1958、1962两届世界杯上的光芒与贝利相比也毫不逊色
Cembranos	森布拉诺斯 西乙球队巴列卡诺的瑞士籍中场核心
Bremner	布莱纳，前利兹联和苏格兰的传奇队长

第4页

英文姓名	真实姓名	简介
Bastistuta	巴蒂斯图塔	阿根廷“战神”，“Bat gol”永远留在广大球迷心中
Petit	佩蒂	1998年世界杯决赛攻入巴西一球的金发马尾辫帅哥
Paulo Sousa	保罗·索萨，	葡萄牙黄金一代的中场大将
Deschamps	德尚，	前法国队中场的发动机，攻守兼备
Chilavert	奇拉维特，	巴拉圭的“狂人”门将，主罚定位球也颇具水准
Yashin	列夫·雅辛，	前苏联最伟大的门将，有着“黑蜘蛛”的绰号
Schmeichel	舒梅切尔，	成就曼联上世纪90年代辉煌的丹麦门将
Preud' Homme	普雷德霍姆	比利时著名门将 曾获1994年世界杯最佳门将
Ravelli	拉维利，	1994年美国世界杯时瑞典的正选守门员
Higuita	伊基塔，	哥伦比亚的真“狂人”门将，弃门不顾盘球到半场，经常用各种各样令教练胆颤心惊的花样来扑救

第5页

英文姓名	简介
Campos	坎波斯，来自墨西哥的守门员，由于喜穿花球衣而获得了“花蝴蝶”的绰号。他弹速一流、反应奇快，脚法更是出众
Seaman	希曼，英格兰和阿森纳的著名门将，表现以稳定著称
Pat Jennings	帕特·詹宁斯，北爱尔兰的杰出门将
Hassler	哈斯勒 前德国组织核心，有“矮脚虎”的美称
Andreas Moller	安德雷斯·穆勒，德国的性格中场，技术全面，球风果敢刚烈
Boban	博班，克罗地亚、AC米兰的前10号球员
Michael Laudrup	米凯尔·劳德鲁普，1992年欧洲杯丹麦童话的缔造者之一
Hagi	哈吉，人称“喀尔巴阡的马拉多纳”，125场国际赛事攻进35球是罗马尼亚足球的纪录
Leonardo	莱昂纳多 AC米兰的那段日子才是最令人快乐和难忘的
Enzo Francescol	恩佐·弗朗西斯科利，乌拉圭“王子”的球风融合潇洒与实用于一体，他是齐达内的偶像

第6页

英文姓名	简介
Brolin	布洛林，作为上世纪90年代初瑞典足球打入美国世界杯四强的功勋球员，他是一颗快速陨落的流星
Scifo	希福，欧洲红魔比利时的象征，能够靠一己之力改变比赛
Bakero	巴克罗，巴萨梦之队的前队长，原西班牙国家队成员
Valderrama	巴尔德拉马，哥伦比亚享誉世界的“金毛狮王”
Giannini	贾尼尼，托蒂之前的罗马王子，也是托蒂从小的偶像
Tassotti	塔索蒂，米兰王朝的右后卫，与马尔蒂尼、巴雷西、科斯塔库塔一起构筑了米兰的钢铁防线
Luis Enrique	路易斯·恩里克，西班牙足球和巴塞罗纳的斗士，拥有极其强烈的向前意识和对足球的渴望
Caniggia	卡尼吉亚，永远的“风之子”，还记得1990年意大利世界杯他与马拉多纳一起绝杀巴西的一幕吗
Savicevic	萨维切维奇，米兰王朝时代的南斯拉夫快翼，融合速度与技术于一身，场上的创造力令人叹为观止
George Best	乔治·贝斯特，集速度、技术、意识、性、酒精于一体，这就是北爱尔兰和曼联的一代悲剧巨星

第7页

英文姓名	简介
Lentini	伦蒂尼，车祸后的心理与生理的反复折磨，再加上黄金时期无法在AC米兰打上主力，伦蒂尼的陨落让人感到惋惜
Dzajic	德扎季奇，有“魔术师德拉甘”的美称，前南斯拉夫的技术核心
Beguiristain	贝吉利斯坦，前巴萨梦之队的成员，现任巴萨技术总监一职
Overmars	奥维马斯，荷兰快马，作为“飞翔的荷兰人”之一，他犀利的边路突破给我们留下了深刻的印象
Kazu	三浦知良，姑且不论他球技如何，三浦知良足以称得上是日本足球从一穷二白中重新崛起的代表人物之一
Almeyda	阿尔梅达，突如其来地结束自己的职业生涯，这位阿根廷的中场悍将留给我们的回忆太短暂了
Cavenaghi	卡维纳吉，曾经被誉为“小巴蒂”的阿根廷希望之星，如今却沦落俄超，实在是令人扼腕
Clemente Rodriguez	克莱门特·罗德里格斯，被作为萨内蒂的替补召入阿根廷国家的新人，其表现有待观察
TITOV	季托夫，俄罗斯阵中的核心球员，擅长后插上和为前锋做球
Derlei	德尔莱，2003~2004赛季波尔图欧洲冠军联赛夺冠时的主力

第8页

英文姓名	简介
Barrientos	巴里恩托斯，圣洛伦佐中场，阿根廷青年队的10号球员，擅长组织的同时也具备得分能力
Washington	华盛顿，2001韩日联合会杯巴西国脚，打前锋位置
Rahn	拉恩，汉堡队的中后场多面手，能够胜任多个位置
Zahovic	扎霍维奇，斯洛文尼亚足球的象征，25个进球是目前国家队入球的最高记录
Simeone	西梅奥内，意大利足球的一位失意球星
Radebe	拉德贝，前南非国家队队长
Patrik Andersson	帕特里克·安德森 瑞典足球历史上的著名后卫，在2000~2001赛季的最后一场比赛曾帮助拜仁一脚定江山
Frank De Boer	弗兰克·德波尔，前荷兰国家队队长，拥有一脚强力定位球
Desailly	德塞利，前法国国家队的后防核心，身体强壮、防守滴水不漏
Keown	基翁 阿森纳的后防五老之一，前英格兰国脚

第9页

英文姓名	简介
Guardiola	瓜迪奥拉，巴塞罗纳“4号战术”的主心骨，在中盘底部的分球细腻精准，拥有过人的大局观
Effenberg	埃芬伯格 因为“中指事件”宣布永远不为德国国家队效力令人记忆深刻
Paul Ince	保罗·因斯，英格兰第一个黑人队长，球风强悍坚韧
Gustavo Lopez	古斯塔沃·洛佩斯，效力于西甲联赛的阿根廷国家队边缘球员
Sergio Conceicao	塞尔吉奥·孔赛桑 2000年欧洲杯小组赛面对德国上演帽子戏法的葡萄牙边锋
Ronald De Boer	罗纳德·德波尔，弗兰克·德波尔的弟弟，前场的组织者
Ortega	奥特加，“小毛驴” 1998年世界杯“头顶”范德萨，拒绝为土超效力被国际足联罚禁赛，他是位个性十足的球员
Djalminha	德贾明哈，来自巴西的[illegible]，在[illegible]尼亚为我们带来了许多难忘的回忆
Alex Aguinaga	阿吉纳加，厄瓜多尔的柱石，目前身兼[illegible]员与助理教练两职
Mostovoi	莫斯托沃伊，颇具中场大将风范的[illegible]“沙皇”，可惜伤病令他和我[illegible]都错过了太多

第10页

英文姓名	简介
Claudio Lopez	克劳迪奥·洛佩斯，阿根廷左路快翼 是本世纪初瓦伦西亚高速防反战术的关键人物
Mboma	姆博马，喀麦隆的著名射手，《WE》的现象级球员
Vagner Love	瓦格纳·拉夫，上赛季欧洲联盟杯冠军得主莫斯科中央陆军的巴西主力射手
Romario	罗马里奥，有着“独狼”之称的巴西前锋，门前处理能力和嗅觉无人能及
Adu	阿杜，美籍加纳裔的超级新人，15岁就参加美国的职业联赛
Signori	西格诺里，意大利的著名前锋，左脚的技术堪称一流
Emerson	埃默森 来自巴西的前浦和红宝石的J联赛最佳射手，现已转会阿联酋的阿尔艾因队
Rebrov	雷布罗夫，陨落速度与上升速度同样惊人的乌克兰前锋
Edmundo	埃德蒙多，有着野兽之称的埃德蒙多 进球的能力与脾气一样大
Jardel	贾德尔，前欧洲金靴，怀才不遇的巴西杀手

第11页

英文姓名	简介
Ravanelli	拉瓦内利 因为一头花白的头发而有“白头翁”之称的意大利强力箭头
Sheringham	谢林汉姆，英格兰的著名前锋 效率奇高，现在仍以40岁的高龄效力于英超的西汉姆联
Leboeuf	勒博夫，1998年法国夺取世界杯时的后卫之一
Tsuyoshi Kitazawa	北泽豪，日本足球成立职业联赛初期的风云人物 与三浦知良、拉莫斯 武田修宏等国脚一同效力于当时名震一时的川崎读卖
Romagnoli	罗马格诺里 与“大头”达历桑德罗同届的阿根廷中场组织者
De Pedro	德佩德罗，前西班牙国脚，左路的突破与左脚定位球有特色
Djorkaeff	德约卡夫 法国夺取1998年世界杯的功勋重臣，球风朴实无华
Zarate	萨拉特 阿根廷萨斯菲尔德俱乐部的箭头人物 阿根廷国内普遍看好的一名球员
Daisuke Matsui	松井大辅，效力法国勒芒队的日本中场球员，有人称他为“小齐达内”
Hiroto Mogi	茂木弘人，效力广岛三箭的日本新秀球员

第12页

英文姓名	简介
Magrao	马格拉奥 帕尔梅拉斯后腰，新近入选巴西国家队的球员
Adani	阿达尼，意甲老将 前意大利国脚 年初因球迷闹事而与布雷西亚解约
Carlos Alberto	卡洛斯·阿尔贝托，2003~2004赛季波尔图夺取欧洲冠军联赛时的主力前锋
Juninho Paulista	大儒尼尼奥 拥有秀丽脚法的前巴西国脚 可惜伤病过于频繁
Botero	波特洛，玻利维亚 / 墨西哥美洲狮队前锋
Carlos Ruiz	卡洛斯·路易斯，危地马拉 / 美国洛杉矶银河队前锋
Dely Valdes	德利·巴尔德斯，巴拿马前锋 曾与乌拉圭前锋达里奥·席尔瓦在马拉加组成双箭头
Guevara	格巴拉，洪都拉斯 / 纽约地铁明星中场，在PC的足球经营游戏《冠军足球经理》里也是一名妖人
Matar	马塔，阿联酋人，2003年世青赛MVP
Ala' A Hubai	胡拜尔，巴林人，2004亚洲杯最佳射手

第13页

英文姓名	简介
Ahn Jeong-Ho	安正浩 朝鲜国家队主力前锋
Al-Habsi	阿曼门将阿尔哈布西，已经签约英超查尔顿
Kubo	久保龙彦 日本国家队前头之一，现效力于J联赛的横滨水手
Senamueng	泰国球星，为泰国出场111次进59球，被喻为“泰国的济科”，曾试训英超
Revivo	以色列头号球星雷维沃，曾效力塞尔塔维戈5个赛季
Baljic	巴利奇 波黑边锋，曾短暂效力过皇家马德里
Dudu	杜杜 2003世青赛冠军巴西队成员 曾效力焰太阳神，现效力莫斯科中央陆军
Aziz	阿齐兹 伊朗足球崛起的功勋前锋 虽然身材矮小，但是速度奇快 脚法细腻 能力全面



该名单由PS国度授权刊载

www.plumbook.cn

文：

召唤之夜外传 黎明之翼　Banpresto　A·RPG

PS2　サモンナイトエクステーゼ 夜明けの翼　2005年8月4日　日版

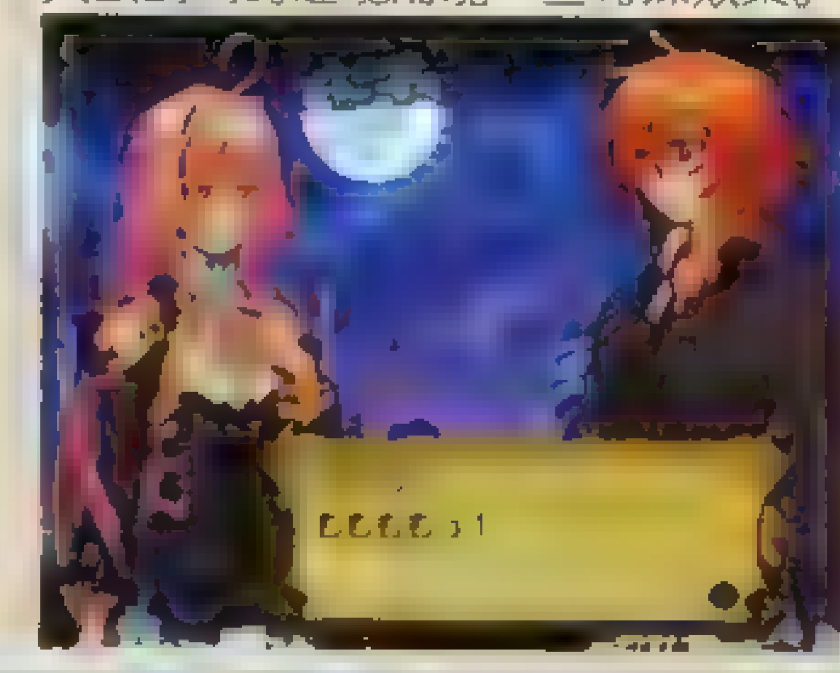
推荐玩家年龄　全年龄



以全新A·RPG形式诞生的本作并没有让笔者失望，即使许多玩家已经完全不能接受这种2D的简单风格，但本作的游戏性是绝对有保证的。除了一套十分完善的系统外，更让笔者感动的是那段扣人心弦的剧情——从平淡地追求过去的回忆到认识这个世界的真相；昨日共同战斗的盟友突然变成了针锋相对的敌人，但认真搜索，事实又并非如此。或许自己真的很长时间没有玩过剧情如此曲折的作品，一种莫名的振奋在游戏的后期越发清晰。由于游戏来得比较早，所以猫猫这次决定以全方位的形式描述这篇攻略，目的当然是让攻略中的玩家探索游戏的所有奥秘，同时也希望部分玩家能抛下一些对游戏审美的固执偏见来看待这款作品。

主人公特性分析

双主人公的设定或许在玩家的眼中已经是十分俗套的系统，但两位主人公同时拥有同一个身躯的确是在同类游戏中不常见的方式。两位主人公除了拥有不同的能力外，选择不同的主人公为主线、切换不同主人公与NPC对话的内容都不一样，甚至还会影响CG动画中的内容。而在游戏中也经常会出现粉红、天蓝颜色的怪物，这些怪物需要玩家切换成艾娜或里昂才能对其造成伤害。两人在提升至一定等级时会习得一些新的能力或剑技（某些能力需要装备，剑技也需玩家自行更换），当两名主人公同时到达一定等级后可学会“待机自动回复”的技能，非战斗的主人公会慢慢恢复HP和MP。而两位主人公的等级都达到了10级、15级、28级和36级时，还可以习得其他的换人技能，让玩家在更换主人公的同时还能附加一些特殊效果。



レオン特殊剑技习得法

剑刚の书·一之卷	破坏钢の峡谷(1-M)右下的箱子后进入界の狭间获取
剑刚の书·二之卷	破坏キノコ谷(12-M)左下的蘑菇后进入界の狭间获取
剑刚の书·三之卷	破坏废弃工场(2-D)高台下方的箱子后进入界の狭间获取
剑刚の书·四之卷	在Act 7通往カケロウの里的途中会遇到エスキ 选择与她战斗并胜出后获取
剑刚の书·五之卷	破坏白壁の灵峰(1-C)右下的冰块后进入界の狭间获取



特殊剑技习得法

剑闪の书·一之卷	破坏钢の峡谷(2-J)上方高台左边的箱子后进入界の狭间获取
剑闪の书·二之卷	让エイナ变身成ブニム并进入兽魔の森(12-A)地区，以ブニム形态通过Mission后获取
剑闪の书·三之卷	从废弃工场深层部(3-E)高台宝箱取得メモリディスク，交给白夜据点前的リゼルド便可获取
剑闪の书·四之卷	破坏ちはくの祭坛·里(3-A)右下[illegible]后进入界の狭间获取

※这里所指的特殊剑技是除等级上升外可以习得的剑技，在取得剑技书后要返回[illegible]门找ファイファー并选择“剑の稽古をつけて”才能学习。

特殊的战斗

Mission

在地图和迷宫的移动过程中，会在特定的地区遇到Mission。所谓Mission就是指在该地区内要击倒画面提示的特定敌人或者将地区中的敌人全灭。在Mission的进行过程中，玩家不能离开战场，但可以进入菜单画面使用道具、更换携带的召唤兽和更换装备。此是死亡后仅能选择读取存档和回到标题画面。

BOSS Mission

在BOSS战中，玩家不能进入菜单画面，这就意味着在战斗前一定要做好充分的准备工作。由于每种道具最多只能同时携带9个，所以在BOSS战中要适时切换角色，让另一名角色休息回复HP和MP。



左摇杆	移动角色
○键	攻击
×键	跳跃
□键	召唤
△键	使用道具(需在ポケット选项中装备)
START键	调出菜单(BOSS战中不可用)
SELECT键	调出地图
L1和R1键	选择召唤兽
L2键	切换角色
R2键	取消召唤指令
R3键	显示敌人的HP
L2键+×键	快速跳过对话

欢迎光临本攻略！

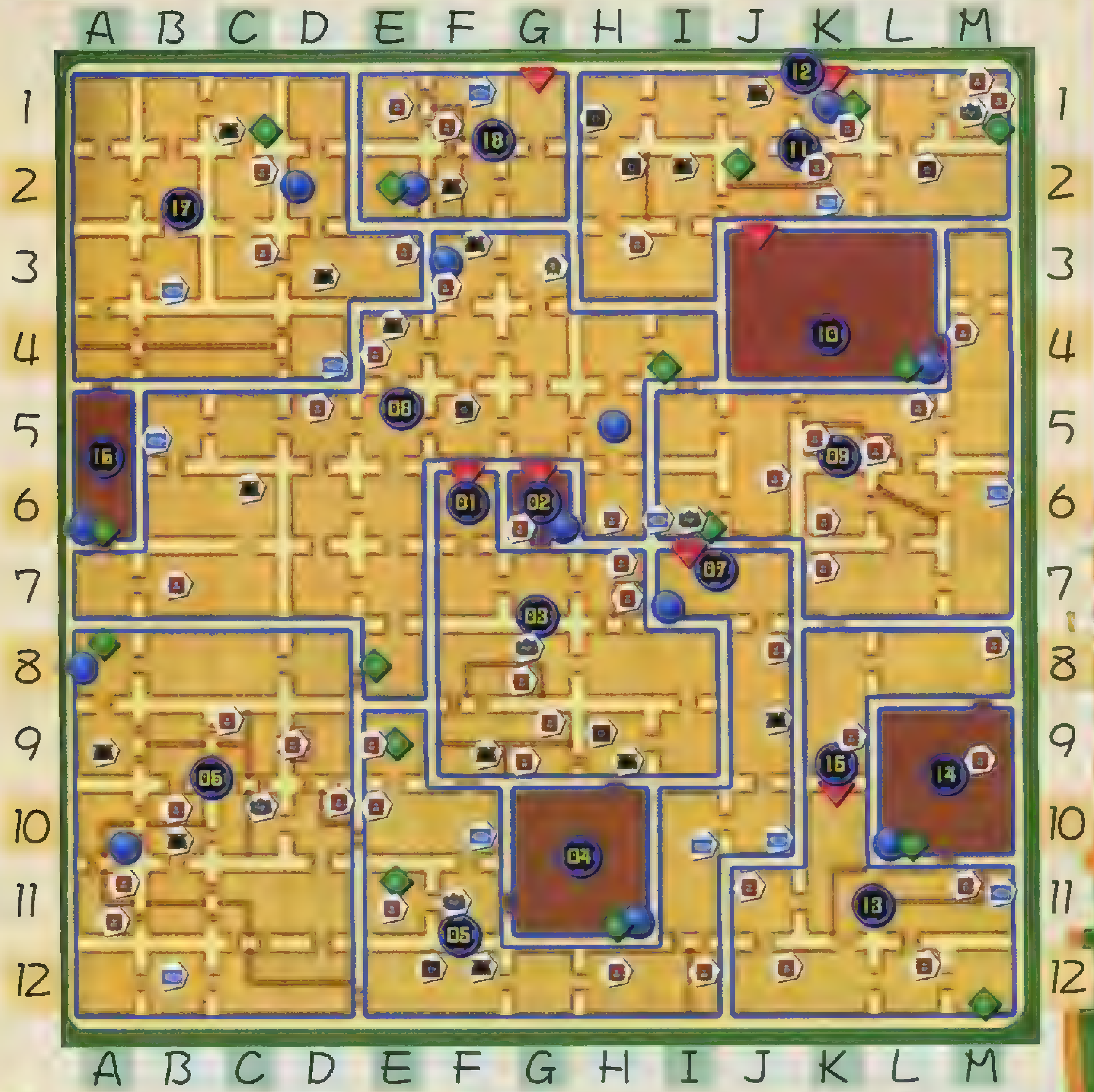


www.plumbook.cn

© GH·BLAIN © BANPRESTO 200

世界地图

※为了更方便地查阅地图，建议读者使用大的三角尺或者呈直角的物品以更精确地确认每个指定地点的位置。



图标说明

◆	传送点
●	存档点
▼	迷宫出入口
	普通宝箱
	机械宝箱（ライザー打开）
	魔法壶（ポワン打开）
	小洞（テテ挖掘）
	冒泡处（ナガレ获取）
	石块（ドリトル破坏）

地区说明

01	试练の道	10	アレスパの街
02	狮子王の门	11	钢の峡谷
03	狮子ヶ峰	12	废弃工场
04	ツェーゼの村	13	キノコ谷
05	旅立ちの野	14	ルガントの村
06	兽魔の森	15	朽ちゆく祭坛
07	鬼岩洞	16	カゲロウの里
08	迷いの森	17	白壁の灵峰
09	沙砾の荒野	18	转生の塔

4种结局的达成方法

（非官方版）

ED1&ED2 转生・结婚式・男(女)

条件1：分别在Act 8(强制)、Act 9(非强制)和Act 10(强制)到狮子の门与ファイファー对话并选择"追想の间に入る"。

条件2：在Act.10的夜对话中告白成功（两人的等级相差在2级以内）

条件3：在最终战斗中装备连理の剑和比翼の剑（剧情获取）

条件4：如果玩家起初选择男主人公就进入ED1，选择女主人公就进入ED2。

ED3 转生・幼小の頃

既没达成ED1&2的条件　也没达成ED4的条件就会进入ED3。

ED4 导き手

条件1：两人在最终战斗前的等级均为40级以上。

条件2：取得所有的召唤兽。

条件3：在最终战中不能装备连理の剑或比翼の剑。

条件4：必须装备修罗の业剑或修罗の宝剑。（利用双霸龙ブリスゴア溶化白壁の灵峰(1—A)处的特殊冰块获取其中一把）

通关后系统会询问玩家是否作成一个系统存档，有了这个存档后玩家就可以保存所有ギャラリー的and且有增无减。选择重新游戏的话，玩家初期就会拥有两个"EXPクリスタル"的装饰品，装备后获取的经验值翻倍，这对于收集结局的玩家来说实在太有用了。

www.plumbook.cn

冒险须知

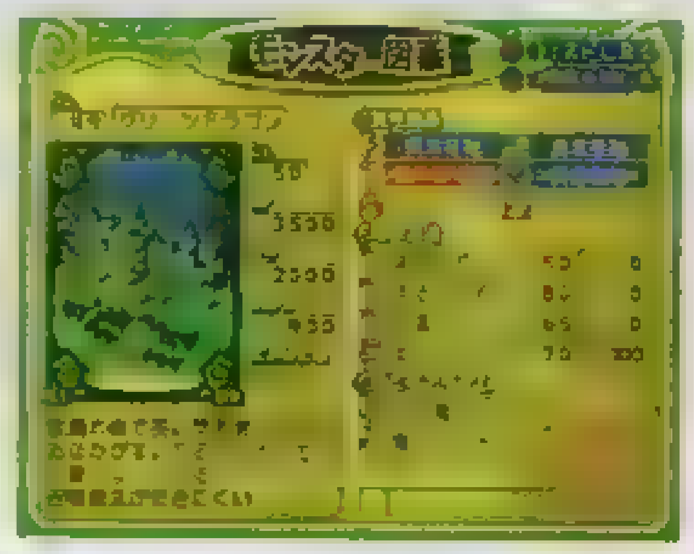
传送点的利用

一般在每个迷宫的深处都会有一个与出口附近相接的传送点，这算是一种十分体贴玩家的要素。还有一种传送点是在破坏地图中的物品后发现的，利用这种传送点可以到达一个叫界の狭间的地方，并获取一件珍贵的道具。但玩家要注意的是，在迷宫出口附近的传送点需要玩家至少利用一次内部的传送点传送出来才能开通，一定要谨记哦！



怪物图鉴的利用

在菜单中的モンスター图鉴除了可以让玩家随时浏览怪物的收集率和查阅怪物的攻击方式外，更重要的就是可以看到此怪物身上可以掉落的东西。礼物图案表示道具、卡片图案表示召唤兽的名字。已经掉落过的东西会以全名显示出来，没有掉落的东西就用“？？？？”表示。要知道自己究竟有没有遗漏召唤兽名字就十分简单了！另外，怪物身上掉出的装备一般都十分实用，在取得了天使シフティ后记得让エイナ凭依并多打几次哦！



ルチル商店的利用

玩家除了能在普通的商店购买装备和道具外，还能在各个城镇中开设商店的ルチル处购买一些特殊的物品。ギャラリ中的各种设定、回复MP的糖果和增加特殊防御的装饰品都是十分实用的玩意哦！另外，玩家还可以从她那购买情报，“とってもイイ话”是提示玩家在接下来的迷宫或者BOSS战中需要注意的地方；“何だがイイ话”是提示玩家一些隐藏在世界各地的宝物情报。随着章节的发展，她所出售的物品和情报都不一样。



召唤辞典

玩家在游戏中经常都会获取一些片假名和汉字的特殊道具，只要这些片假名或汉字组合成一个完整的名字，那么玩家就可以取得一个新的召唤兽。召唤兽的名字是通过击倒特定的怪物、打开宝箱和与村民们对话并发生事件等形式获取。玩家在发动召唤兽时，召唤兽所出现或攻击的有效范围(蓝色)就会显示在画面中，对准目标后放开按键就能召唤(解谜时要保证目标在有效范围内，此时光圈会显示红色)。游戏中大部分的召唤兽都是为了解开谜题而必须取得的，惟独最强召唤兽双霸龙ブリスゴア在错过了事件后就不能再获取。下面将会介绍所有召唤兽的入手方法和特技。(召唤兽可以通过稀有的罐头强化凭依效果，但强化效果是有上限的)

ライザー

最早入手时间：Act.2　属性：机



指令效果	
レオン	以带电的身躯撞击敌人
エイナ	发出大范围震荡波攻击周围敌人
凭依效果	
レオン	能解读石碑上的异国文字
エイナ	能解读石碑上的异国文字
特殊效果	
レオン	解开机械宝箱的锁

文字入手方法	
ラ	旅立ちの野(9-E)的宝箱
イ	打倒兽魔の森的敌人バグライザー时随机掉落
ザ	兽魔の森(9-C)的宝箱
ー	兽魔の森(10-B)的宝箱

[illegible]

最早入手时间：Act 5　属性：机



指令效果	
レオン	使用拳头攻击敌人(对野兽有特效)
エイナ	发射子弹攻击敌人
凭依效果	
レオン	增加50%冰属性耐性
エイナ	增加20%冰属性耐性
特殊效果	
レオン	举起レオン越过针刺地面(紧按□键)

文字入手方法	
ゴ	打倒沙砾の荒野的怪物エラーゴレム时随机掉落
レ	沙砾の荒野(5-[illegible])的宝箱
ム	从エスカ处取得(剧情)

[illegible]

最早入手时间：Act 5　属性：机



指令效果	
レオン	对大范围目标施放雷击，有90%的几率让目标麻痹
エイナ	对大范围目标施放雷击，有70%的几率让目标麻痹
凭依效果	
レオン	让攻击附带10%的雷电属性
エイナ	让攻击附带5%的雷电属性
特殊效果	
レオン	让废弃工场的机器再次运作

文字入手方法	
エ	打倒迷いの森的怪物フロットオム时随机掉落
レ	沙砾の荒野(6-J)的宝箱
キ	打倒钢の峡谷的怪物箱型运搬机时随机掉落
メ	钢の峡谷(2-J)高台上的宝箱
デ	沙砾の荒野(4-M)的宝箱
ス	打倒迷いの森的怪物フロットファム时随机掉落

ドリトル

最早入手时间：Act 3　属性：机



指令效果	
レオン	让大范围目标受到冲击伤害(连击数高)
エイナ	让大范围目标受到冲击伤害(单次伤害高)
凭依效果	
レオン	增加15%的必杀几率
エイナ	增加5%的必杀几率
特殊效果	
レオン	击破特定的石块

文字入手方法			
ド	兽魔の森(9-A)的小洞	ト	兽魔の森(11-A)的宝箱
リ	[illegible]	ル	鬼岩洞(2-B)的宝箱

[illegible]

最早入手时间：Act 9　属性：机



指令效果	
レオン	给予画面上全体敌人460点伤害
エイナ	给予画面上全体敌人400点伤害
凭依效果	
レオン	减轻10%的无属性伤害
エイナ	减轻5%的无属性伤害
特殊效果	
レオン	破坏试练の塔深处的瓦砾

文字入手方法	
ゼ	打倒废弃工场深层部的怪物ディフェンダー时随机掉落
レ	废弃工场深层部(10-L)高台处的宝箱
キ	试练の道(2-A)的水池冒泡处
ュ	对ルガントの村北方入口的村民召唤クロックラビィ
ノ	白壁の灵峰(2-C)的宝箱
ス	打倒白壁の灵峰的怪物寒冷地型ドラフト时随机掉落

[illegible]

最早入手时间：Act.6　属性：[illegible]



指令效果	
レオン	发动地雷般的爆炸攻击
エイナ	发动连续的地雷般爆炸攻击
凭依效果	
レオン	增加25%对雷、冰属性的防御
エイナ	增加25%对炎、毒属性的防御
特殊效果	
エイナ	凭依后随等级增加普通防御力

文字入手方法	
[illegible]	打倒沙砾の荒野的怪物アマナカレ时随机掉落
ヨ	[illegible]
ー	钢の峡谷(1-M)的宝箱
ジ	打倒废弃工场的怪物ミョージンモドキ时随机掉落
ン	迷いの森(5-D)的宝箱

[illegible]

最早入手时间：Act.6　属性：鬼



指令效果	
レオン	用拳头攻击敌人
エイナ	发射水柱攻击敌人
凭依效果	
レオン	增加20%的毒耐性
エイナ	增加50%的毒耐性
特殊效果	
エイナ	从水池中冒水泡的地方找出宝箱

文字入手方法	
ナ	打倒沙砾の荒野的怪物アマナガレ时随机掉落
ガ	召唤ホワ[illegible]解开キノコ谷(12-J)左上角青蛙的诅咒后获取
レ	朽ちゆく祭坛・里(1-D)的小洞

炎忍[illegible]

最早入手时间：Act.3　属性：鬼

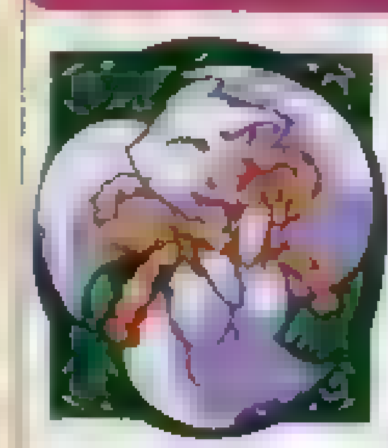


指令效果	
レオン	[illegible]
エイナ	[illegible]有90%的几率让目标[illegible]
凭依效果	
レオン	让攻击附带20%的火属性
エイナ	让攻击附带50%的火属性
特殊效果	
エイナ	烧掉朽ちゆ[illegible]祭坛入口的障碍物

文字入手方法			
炎	打倒鬼岩洞的BOSS鬼岩时随机掉落	ロ	鬼岩洞(4-A)的宝箱
忍	打倒鬼岩洞的怪物アカ鬼岩时随机掉落	チ	旅立ちの野(9-J)的小洞
オ	狮子ヶ峰(9-G)下方的宝箱		

白狐[illegible]

最早入手时间：Act.8　属性：鬼



指令效果	
レオン	让范围内的目标降低攻击力
エイナ	让范围内的目标降低攻击力
凭依效果	
レオン	最大MP上升10%
エイナ	最大MP上升20%
特殊效果	
エイナ	解开白壁の灵峰处的鸟居封印

文字入手方法	
白	打倒カゲロウの里南方入口处的怪物アオクダキツネ时随机掉落
狐	打倒カゲロウの里南方入口处的怪物モモクダキツネ时随机掉落
イ	废弃工场深层部(1-B)的宝箱
ナ	キノコ谷(11-M)的水池冒泡处
リ	与カゲロウの里的旅人对话后获取(救出ピアとオーレル后)

金刚鬼

最早入手时间：Act 7　属性：鬼



指令效果	
レオン	增加20%的攻击力，同时减少20%的防御力
エイナ	增加30%的攻击力，同时减少20%的防御力
凭依效果	
レオン	最大HP上升10%
エイナ	最大HP上升20%
特殊效果	
エイナ	让没有朝气的人恢复活力

文字入手方法	
金	废弃工场深层部(3-[illegible])的小洞
刚	废弃工场深层部(1-D)的水池冒泡处
鬼	打倒废弃工场深层部的怪物バイオーガ时随机掉落

www.plumbook.cn



最早入手时间	Act.4
属性	灵

指令效果	
レオン	召唤星星向敌人砸去
エイナ	用身体撞击敌人
凭依效果	
レオン	能看清楚任何东西
エイナ	能看清楚任何东西
特殊效果	
レオン	解开被诅咒生物的法术

文字入手方法	
ホ	旅立ちの野(11-E)的宝箱
ワ	从ノェーゼの村的ルチル处获取(Act 4开始后与其对话)
ン	打倒迷いの森的怪物ホワル ニュ时随机掉落

天使



最早入手时间	Act 7
属性	灵

指令效果	
レオン	瞬间移动至有传送点的地方
エイナ	瞬间移动至有传送点的地方
凭依效果	
レオン	敌人掉落的金钱增加20%
エイナ	增加4%敌人掉落道具的几率
特殊效果	
レオン	攻击敌人时有20%的几率吸收伤害值(?)为MP

文字入手方法	
天	打倒废弃工场的怪物レフィ セ时随机掉落
使	沙砾の荒野(7-K)的宝箱
シ	废弃工场(3-E)的宝箱(直接从上方跳下去)
フ	キノコ谷(9-K)的宝箱
テ	召唤圣母フラ マ治疗在迷いの森(5-B)山崖下受伤的男子
ィ	打倒迷いの森的怪物レキテヒル时随机掉落



最早入手时间	Act.4
属性	兽

指令效果	
レオン	用拳头攻击敌人
エイナ	用拳头攻击敌人
凭依效果	
レオン	变成ブニム 攻击敌人时回复5%的MP
エイナ	变成ブニム 攻击敌人时回复10%的MP
特殊效果	
レオン、エイナ	能与动物交谈

文字入手方法			
フ	狮子ヶ峰(8-G)の宝箱	ム	迷いの森(4-E)的小洞
ニ	从迷いの森(4-F)的男子处获取(Act 4被BOSS赶出一次后)		

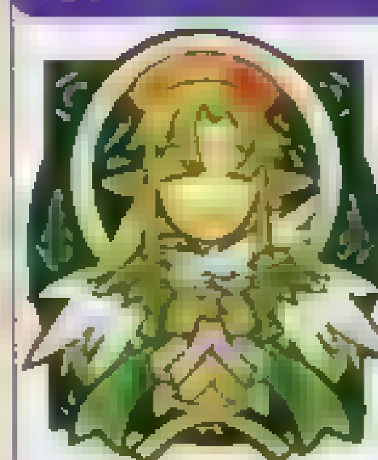


最早入手时间	Act 6
属性	灵

指令效果	
レオン	利用光弹攻击敌人
エイナ	用身体撞击敌人
凭依效果	
レオン	减少50%的雷属性伤害
エイナ	减少20%的雷属性伤害
特殊效果	
レオン	让朽ちゆく祭坛[illegible]

文字入手方法	
ヘ	キノコ谷(11-J)的宝箱
コ	从朽ちゆく祭坛的ビール处获取(Act 6中拯救ビール的剧情时)

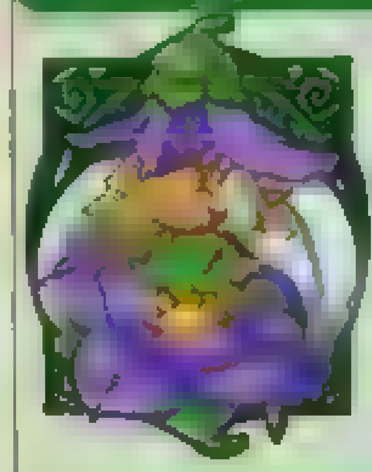
圣母



最早入手时间	Act.8
属性	灵

指令效果	
レオン	回复30%的HP
エイナ	回复30%的HP
凭依效果	
レオン	每3秒回复2点MP
エイナ	每3秒回复2点MP
特殊效果	
レオン	治愈受伤的人

文字入手方法	
圣	打倒朽ちゆく祭坛的怪物フレ セ时随机掉落
母	从ルザレトの村的ルチル处购买巡查・暗黑鼬给村子左下方的平瓦后取得
フ	朽ちゆく祭坛・里(1-C)的水池冒泡处
ラ	钢の峡谷(3-H)的宝箱
	打倒迷いの森的怪物ゴルゴ タ时随机掉落
マ	沙砾の荒野(5-K)的宝箱

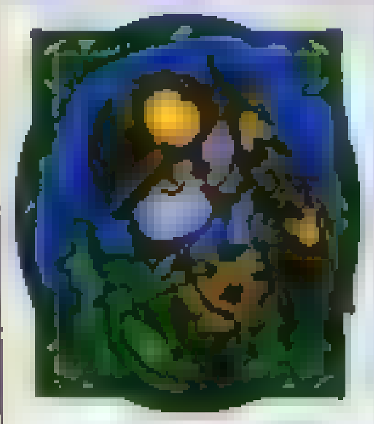


最早入手时间	Act.7
属性	兽

指令效果	
レオン	对大范围目标施放毒攻击 有70%的几率让目标中毒
エイナ	对大范围目标施放毒攻击，有90%的几率让目标中毒
凭依效果	
レオン	让攻击附带20%的毒属性
エイナ	让攻击附带50%的毒属性
特殊效果	
エイナ	让毒蘑菇高速繁殖

文字入手方法	
ポ	打倒沙砾の荒野的怪物サンドホカス时随机掉落
イ	兽魔の森(12-B)的水池冒泡处
ソ	废弃工场深层部(2-D)的宝箱
!	沙砾の荒野(6-M)的水池冒泡处
ー	打倒废弃工场深层部的怪物ミイオタール时随机掉落
ブ	キノコ谷(8-M)的宝箱(需要クロ ウラビィ)

冰魔



最早入手时间	Act 3
属性	灵

指令效果	
レオン	[illegible]
エイナ	[illegible]
凭依效果	
レオン	让攻击附带10%的水属性
エイナ	让攻击附带5%的水属性
特殊效果	
レオン	熄灭鬼岩洞深处的燃烧机关

文字入手方法	
冰	鬼岩洞(2-A)的宝箱
魔	鬼岩洞(4-D)的宝箱
コ	旅立ちの野(12-I)の宝箱
ハ	兽魔の森(10-D)的宝箱
ル	打倒兽魔の森的怪物森トート ス时随机掉落
テ	打倒旅立ちの野的怪物オカサハキ イ时随机掉落
	打倒鬼岩洞的怪物フナテヒル时随机掉落
ア	从ノェ セの村的钓鱼村民处获取(发生Act 3给ファイフ 一送鱼的事件后)



最早入手时间	Act 2
属性	兽

指令效果	
レオン	冲刺攻击敌人
エイナ	用落石攻击敌人
凭依效果	
レオン	减少20%的雷属性伤害
エイナ	减少50%的雷属性伤害
特殊效果	
エイナ	从小洞中找出宝箱

文字入手方法	
テ	第一次到达狮子ヶ峰(8-H)时通过Mission后获取
テ	第一次到达狮子ヶ峰(9-I)时从召唤师处获取



最早入手时间	Act 7
属性	兽

指令效果	
レオン	让画面中的敌人停顿5秒
エイナ	增加移动速度和跳跃距离
凭依效果	
レオン	增加10%的待机回复速度
エイナ	增加20%的待机回复速度
特殊效果	
エイナ	让行动缓慢的角色回复正常

文字入手方法			
ク	打倒沙砾の荒野的怪物デヒルガセル时随机掉落		
ロ	旅立ちの野(10-J)的水池冒泡处		
	废弃工场(3-A)的宝箱	ク	朽ちゆく祭坛(1-C)的宝箱
ラ	打倒废弃工场深层部的怪物キラーワスプ时随机掉落		
ビ	从迷いの森东传送点旁的男子处获取(Act 7以后		
ィ	打倒キノコ谷的怪物メラデビル时随机掉落		

※指令效果为普通状态下召唤的效果(同时携带的召唤兽不能超过规定的星星数量)；凭依效果指角色在菜单的ホケット选项中装备召唤兽所附带的效果，特殊效果指特定主人公召唤时能解开的谜题。

双霸龙



最早入手时间	Act.10
属性	兽

指令效果	
レオン	给予画面上全体敌人1215点的冰属性伤害
エイナ	给予画面上全体敌人1380点的火属性伤害
凭依效果	
レオン	完全无视冰属性异常状态
エイナ	完全无视火属性异常状态
特殊效果	
エイナ	溶化白壁の灵峰(1-A)处的特殊冰块

文字入手方法	
双	旅立ちの野(12-H)上方高台的宝箱(需从11 右下的高台利用クロ ウラビィ加速跳过去)
霸	向白壁の灵峰(4-C)上方的召唤师召唤金刚鬼
龙	取得了ブ スゴア文字后，在兽魔 森(B-B)处就会出现グリーントラゴ，打倒时随机掉落
ブ!スゴア	1 在Act 6发生了自动利用传送点来回狮子の门的事件后，与アレスハの街的オ レル对话两次并接受委托，然后在鬼岩洞的BOSS处发生Mission，通过后取得ポロポロの石板并交给オーレル。 2 在Act 7通过了废弃工场深层部的事件后与オーレル对话两次并取得におい袋，然后在キノコ谷(12-M)处发生Mission，通过后取得ポロポロの石板并交给オーレル。 3 在Act 10开始时与オ レル对话两次后就能取得ブ!スゴア

攻略透解

※流程中所使用的坐标默认为世界地图中的坐标，而在迷宫中则请读者使用对应迷宫地图的坐标。另外剧情介绍以女主人公艾娜为主线。

Act 1 序幕

剧情介绍

从黑暗中渐渐地恢复意识，虽然视力似乎还没有恢复正常以致眼前一片灰暗，但脑袋却保持着一种莫名其妙的感觉，究竟是什么感觉呢？不行，似乎想不起来

"喂 "一个老迈的声音在呼喊，对象似乎是这边。

"什 什么事"艾娜下意识地回答

"你终于醒来了吗？"

"嗯 嗯？唉呀！唉呀呀！"艾娜开始对这片灰暗的景象和脑海中的空洞感到奇怪

"看来你连和陌生人初次见面的礼仪也不懂呢！我叫去尔发，看到你受伤倒在地上就把你送回来了，那么你叫什么名字？"

"我倒下了？"对于这突如其来的问话感到有点惊讶，但身上的伤口和痛楚似乎已经证实了这位老前辈的话，"我叫艾娜 糟了，怎么我除了这个以外什么都记不了！"

看到开始焦虑的艾娜，去尔发打算让她冷静下来，"也许是太过疲惫引致一时失忆吧！先来点吃的怎样？"

肚中的鸣叫的确不能掩饰饥饿的事实，"那 我不客气 啊！"正当艾娜闻着香味接近老前辈时，突然他察觉到一些不正常的现象 眼前这位自称去尔发的家伙原来是一头拥有金黄头发，火焰般身躯的巨大狮子！

哈哈 哈 狮子还会说话 "脑袋被此虚幻的现实所冲击的艾娜开始语无伦次

"怎么了"莫名其妙地微笑，"你不觉得这是身为人类的一种很自然的态度吗？"

"突然说话，一定很痛吧 "一边自言自语的艾娜一边继续露出失望的脸

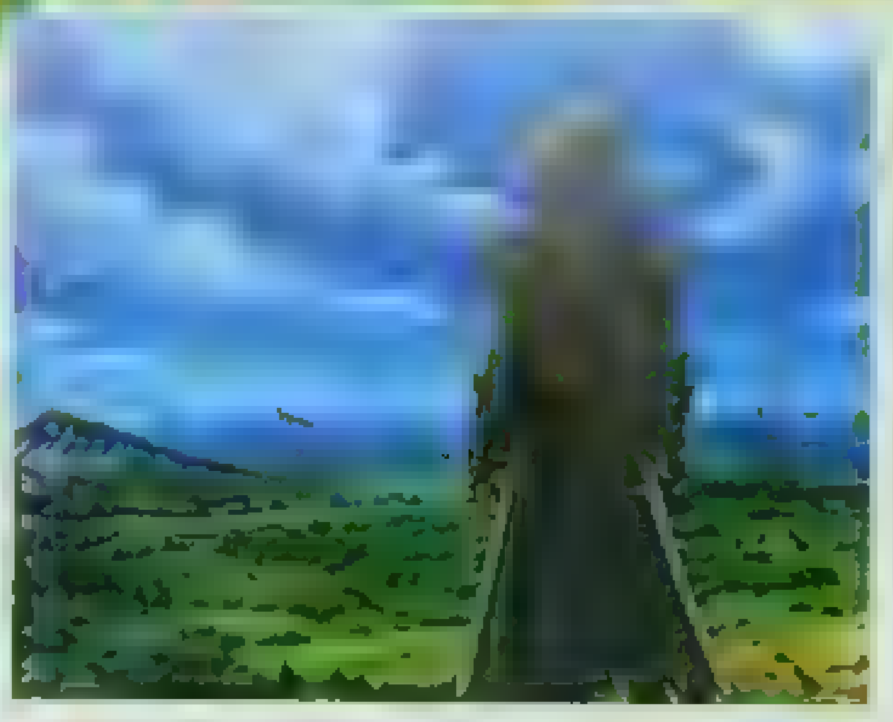
"呀呀呀 "去尔发狂啸一声，表示自己对艾娜的

简易流程

切换不同主人公打倒固定的敌人
↓
与ノヴァ对话后走出洞窟
↓
在洞口附近再次利用切换打倒小BOSS
↓
自动走出洞窟并结束第一章

试练之道





行为产生了愤怒。

“啊……”被此一举动惊醒的艾娜不但没有冷静下来，反而慢慢地向后退缩：“要……要被吃掉了！”

“喂！小心！”没等法尔发提醒完，艾娜已经发现自己踩空掉进了一个巨大洞窟。

“你没事吧！从那边一直走可以回到我这，不过先警告你，那里有不少怪物，不想被吃掉就赶快吧！”在高处响起了法尔发的声音，但似乎艾娜现在更情愿待在这里

“鬼才回去呢……”

“嘎啊啊……”

“啊？”听到奇怪的叫声后，艾娜回头猛然发觉自己的确已经被一群黏稠液体般怪物所包围：“真的出现啦！”

“你还发呆着干什么！快上来啊！”法尔发再次催促。

艾娜开始察觉到法尔发的好意，至少现在他要比这些怪物安全，于是拔出腰间的轻剑，打算以开路的形式寻找出口。虽然脑袋中一片空白，但自身那熟练的剑技已经无须以记忆形式保存，一道道弧形的剑影很快把这些被冒险者称为史莱姆的怪物分成了几块。但身体的痛楚和疲累的确数次让自己险些被史莱姆身上的迸出的液体所击中。突然，艾娜的意识突然变得十分模糊，感觉身体开始不接受自己大脑的控制。不，严重来说应该是连大脑的运转都仿佛变成了他人支配……就在这不到两秒钟的奇妙感觉后，艾娜的身体变成了另一个人……一名身材魁梧的男剑士

“什么？竟然变成了另一个人！这家伙究竟是……”这个景象让上方一直观察着的法尔发也受到惊吓。

“好危险啊！不过终于让自己支配回身体了！”在剑士数次强力的重剑攻击下，史莱姆们的身体变成了一团团的液体溶于泥土中。

“啊……又是这种感觉……身体……”男剑士突然跪下，双手抱紧脑袋并发出痛苦的呼叫……“啊啊……”

一瞬间，艾娜的身影再度出现，正在疑惑着刚才这种奇妙现象的艾娜突然听到了一个奇妙的声音：“那是你的同伴，来这边吧！”

艾娜毫不犹豫地沿着声音的方向跑去，一名身穿的白色术士长袍的银发少年从闪光中出现：“终于找到你了。”

“你认识我吗？你知道我的过去？”艾娜似乎对自己的身世问题十分看重。

“啊！是的！我也知道那位叫里昂的男剑士的过去，你们二人的灵魂现在是共用一个相同的身躯”银发少年十分肯定地回答。

“你究竟是谁啊！这个男的为什么不经过我的允许就占用我的身体！”

“你已经忘记了吗……”银发少年听到艾娜的回答感到十分伤感，“我叫诺娃，你很想知道自己的过去吧！那么请你们紧随着我吧！下次你们找到我时一定把一切事情告诉你们。”

说毕，诺娃再次消失于光芒中。而艾娜也下定了决心要找到这位少年，了解一切的真相。当艾娜走到洞口时，体力也消耗至极限了，这时，洞外那一览无余的迷人景色却让她的心情一下子从迷惘跌至平静。虽然不知道自己究竟发生了什么事，但至少能确认的是，眼前这片美丽的景色却是如此真实地呈现在眼前。

艾娜拖着疲惫的身躯重返了法尔发的山洞，最后也因体力不支而倒地。这时诺娃出现在法尔发面前，他们二人似乎早已认识。艾娜惊醒时发现自己正处于一个奇怪的漂浮大陆上，而这里的时间似乎只有黑夜。在这里，艾娜竟然可以跟身体内的另一个不速之客里昂面对面聊天……但初次的见面并不愉快，两人都因自己没有一个完全属于自己的身躯而觉得是对方的责任，由于里昂的粗鲁用语，最后以艾娜的哭声结束了初次的交谈。

Act 2 冒险展开

简易流程

剧情对话后再次与ファイファー对话并选择所有选项

↓

沿南方路线通往ツェーゼの村

↓

在狮子ヶ峰(8–H)发生Mission战并在结束后取得“テ？”

↓

与狮子ヶ峰(9–I)的召唤师对话获取“？テ”

↓

在狮子ヶ峰(9–H)召唤テテ钻进小洞打开大门

↓

与ツェーゼの村南方小桥上的リコ对话

↓

再与三名其他村民对话后发生事件

↓

在兽魔の森(8–D)找到リコ

↓

返回兽魔の森(8–C)时发现Mission战

↓

自动返回村子并结束第二章

必备召唤兽

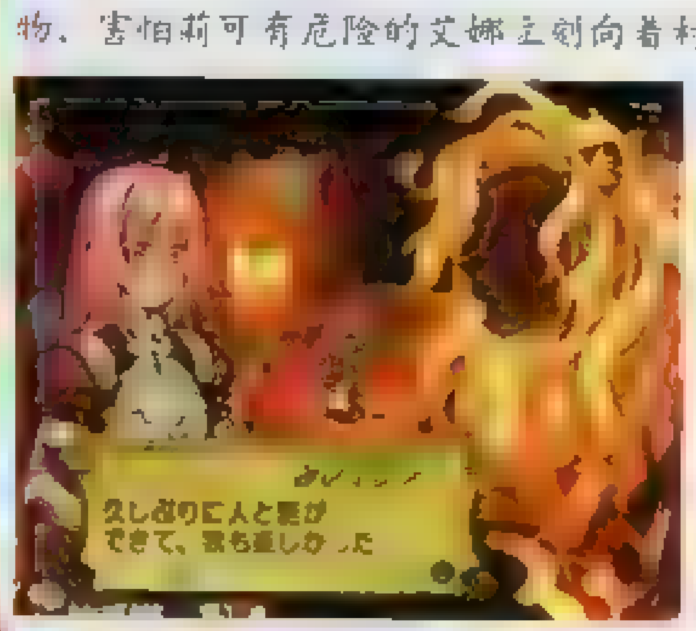


テテ

剧情介绍

从现实中醒来时发现自己再次躺在了法尔发的山洞中，这次她很爽快地接受了法尔发的用膳邀请。原来刚才诺娃来过，并把照顾艾娜和里昂的事情交托了给法尔发……但无论艾娜如何追问下去……法尔发都只是回答……“想知道事实就必需亲自探求，这难道不是永恒的定律吗？”法尔发提议艾娜要多与里昂沟通，两个人一起想办法会顺利得多。而通过刚才从洞窟中拾取的“常夜之石”，艾娜可以随时进入那个空间与里昂见面……正当艾娜准备为昨天耍小孩子脾气的事情道歉时，里昂竟然抢先说了句对不起，于是二人的尴尬场面便立刻抛开了。虽然二人都决定要找到诺娃问个究竟，但双方都毫无头绪……回到现实世界后法尔发建议艾娜到南方的小村庄中打听，于是二人便展开了冒险的旅程。

在这个位于南方的切尔泽村中，艾娜和里昂认识了一名叫莉可的少女冒险者。正当她再次离开村子不久后，外面的村民气急败坏地跑进来通知所有的村民说外面出现了大量的怪物，害怕莉可有危险的艾娜立刻向着村民所指点的兽魔之森方向跑去。终于在一座小桥旁发现了被树干压住腿部的莉可。不打算故意隐瞒自己拥有两个灵魂的艾娜在莉可面前变成了里昂并搬开树干。最后在村民们的一片感谢声音中，艾娜和里昂度过快乐的一天。



Act 3 有意义的存在

必备召唤兽



ライザー



冰魔コバルディア

简易流程

与村子北方的商人ルチル对话选择“ノヴァについて聞く”

↓

利用ライザー打开村子北入口的机械箱子获取绀碧の水晶

↓

交给ルチル发现被她欺骗了

↓

与村子下方的钓鱼人对话获取新鲜なお鱼

↓

交给狮子王の门的ファイファー就可以利用传送点往来了

↓

再与钓鱼人对话后到村子西南方房子前的ハンス对话发生事件

↓

从村子南方绕到东北方的鬼岩洞

↓

利用召唤兽ドリトル破坏阻碍的石块

↓

在深处(鬼岩洞2–D)的火焰机关前召唤冰魔コバルディア解除机关

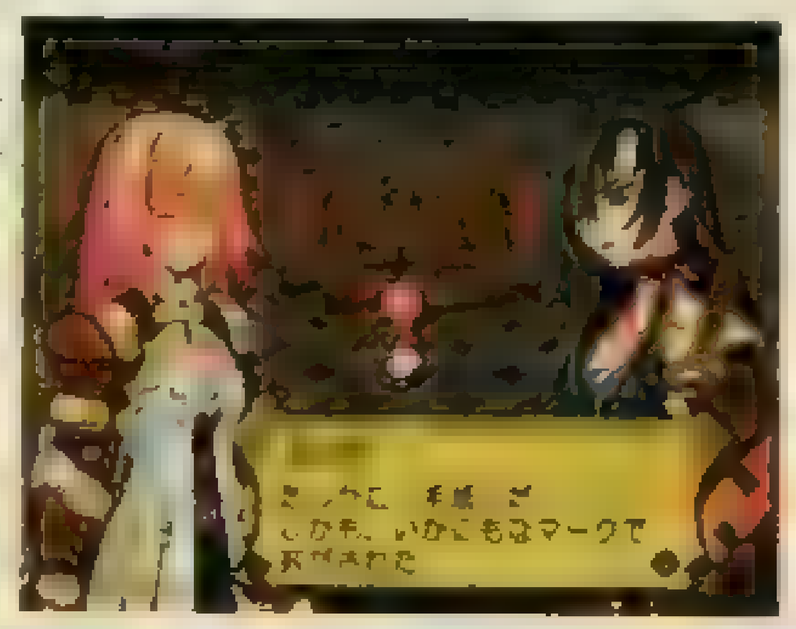
↓

打倒BOSS从エズキ处取得ハンスの手纸并交还给ハンス



剧情介绍

在切尔泽村中来了一名叫露切尔的女性恶魔商人，据她自己所说，除了出售商品外还能为顾客提供情报……于是艾娜千辛万苦找来了露切尔所要求的水晶打算交换关于诺娃的情报，想不到露切尔竟然在收过水晶后便利用诡计逃跑了……从村民汉斯的口中得知他之前到一个叫鬼岩洞的怪物之地时遗留了一封很重要的信件，虽然已经拜托了一位叫白夜的女剑士去找，但他依然担心……由于艾娜的执着，于是便决定帮助汉斯。刚进入鬼岩洞便听到里面传来的爆破声和女性叫喊的声音，于是艾娜便得知情况危急，一定要尽早与这位女剑士汇合……在深处把一个巨大的石像怪兽打倒后，正好女剑士也出现了。女武者对艾娜能打倒如此凶猛的怪物感到十分敬佩，并告诉艾娜自己的名字叫由志贵，白夜只是自己所在集团的名称……互相介绍后，由志贵把刚才得到的信件交给艾娜并拜托她交换给汉斯。由志贵说艾娜也是一名放浪者(能够自己寻求事实真相的人)，她建议艾娜到亚里斯帕镇里寻求答案……把信件交给汉斯后，艾娜也鼓励害羞的汉斯应更积极地向对方表白。最后还受到了汉斯热情的佳肴款待……在与里昂的讨论中，二人都对由志贵所说的亚里斯帕镇感兴趣，于是便决定第二天拜访此地。



Act 4 不眠者

简易流程

与村子上方的ルチル对话

↓

穿过魔兽の森救出リコ的地区到达迷いの森

↓

在迷いの森有四处需要特殊走法才能走出的地方：6–D需要连续往上走两次；5–E需要按右、上、左、上的路线走；4–F需要按上、右、下、右、上走；5–G需要按左、下、下、右、右的路线走(在5–G沿右、下、右、下、下、左的路线走可到达5–F)。

↓

在迷いの森(5–E)遇到リゼルド并发生剧情

↓

到达迷いの森(4–H)时会被BOSS弹回森林的出口

↓

发生剧情后再次进入迷いの森并在(5–H)的リゼルド处获取ピアのお守り

↓

接着进入4–H发生BOSS，剧情后进入下一章

必备召唤兽

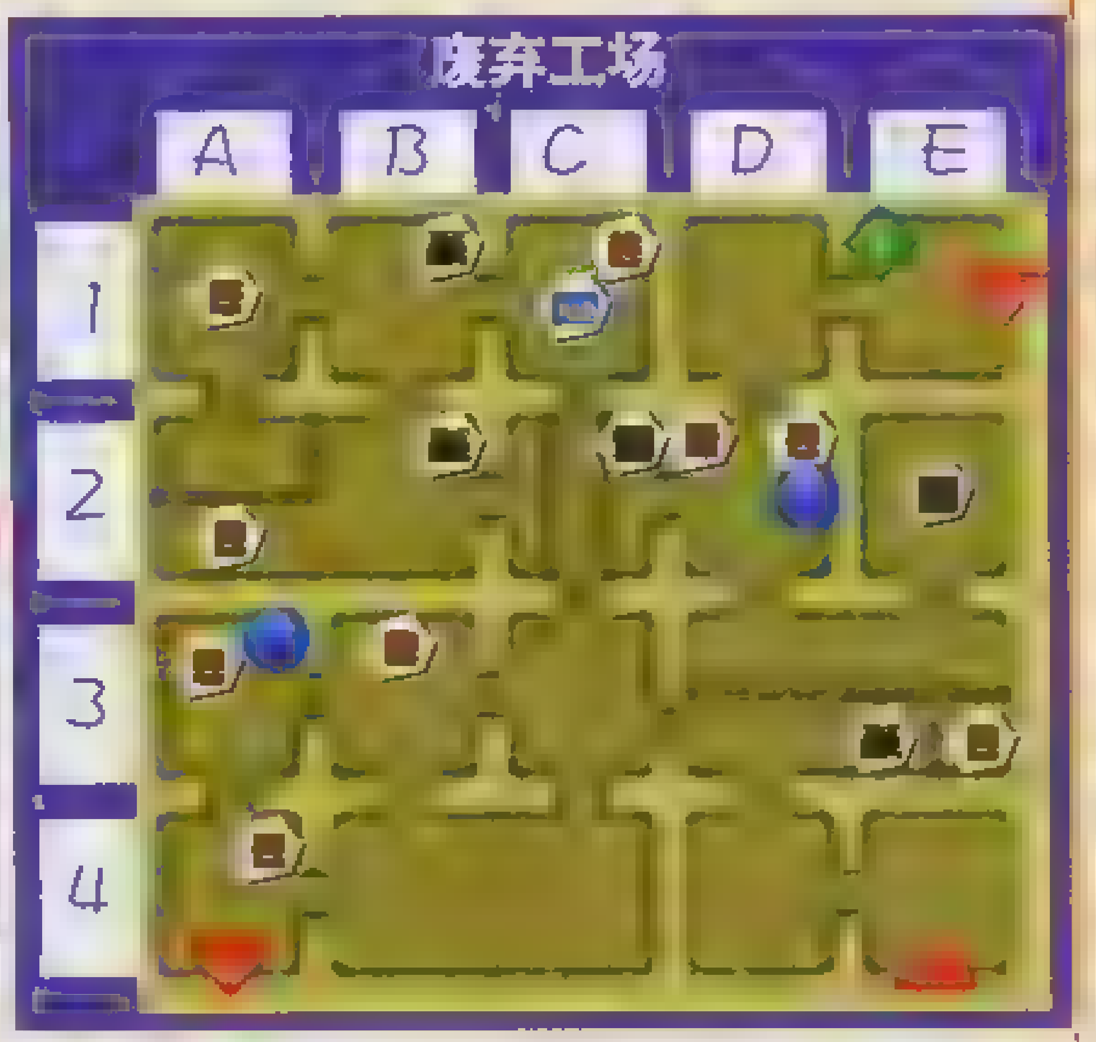


ポワン

www.plumbook.cn

⑤ 圣女琪塞娅





分支剧情

a 在鋼の峡谷(1—M)处取得モカ・マッタリ并交给ルチル就可以发生剧情并获取ミルクキャンディ。

b 把从迷いの森中取得不思议な种交给ノェーゼの村(3—G)左方的少女可发生种植的事件。

简易流程

走出沙砾の荒野后往东北方向到达アレスバの街

↓

发生剧情后进入左上方向的白夜据点

↓

与キサナ对话后再与门前的リゼルド对话两次

↓

从出口北方到达鋼の峡谷并在2—H处的宝箱中获取リペアマトリクス

↓

把リペアマトリクス交给リゼルド再与出口处的女性对话

↓

再次进入白夜据点发生剧情并获取"？？ム"

↓

在鋼の峡谷(1—I)处让レオン召唤ゴレム并撑着他踩下针刺地的机关

↓

进入深处的废弃工场并让レオン对中央的机器召唤エレキメデス

↓

踩下3—D处的黄色打开大门

↓

在3—C处踩下红色机关进入3—B

↓

从4—C进入3—C并踩下右方的蓝色机关

↓

返回3—B进入3—C并踩下上方的绿色机关打开大门

↓

从2B绕到2—C的高台并从最下方的红色点跳过对岸

↓

在尽头发生与ベクサー和リニア的战斗

↓

结束后从1—E的传送点返回入口，再次进入白夜据点后结束本章

剧情介绍

穿过荒芜的沙漠终于到达了传说中的亚里斯帕镇。或许因为有白夜的庇护，这里呈现出一种十分安宁的气氛。刚进入镇子就被一名戴着眼镜的大婶人物纠缠，并以一种盘问的口吻不断向艾娜发问。幸好被突然冒出的瑟亚打破了这种局面。这位大婶人叫奥利鲁，同为白夜的一员。由于刚才亚里斯帕镇受到可疑人物的袭击，所以她才做出如此举动。不过奥利鲁在思想混乱时就会语无伦次地说出一大堆听不懂的理论。在瑟亚的带领下，艾娜进入了白夜的据点，而在里面坐着的正是白夜的指导者琪塞娅。琪塞娅对艾娜数次帮助白夜的工作而表达出谢意。接着艾娜在琪塞娅的面前进行了变身，并把自己所发生的所有事情告诉了琪塞娅。于是琪塞娅便决定发动白夜的力量帮助艾娜寻找答案。

在门口遇到里塞鲁德，看来他的自我修复功能已经把大部分的损坏处理好，但现在欠缺一个修复矩阵才能完全修复所有的部位。于是艾娜便按照里塞鲁德所说的钢之峡谷位置把修复矩阵带给他。在与镇民们闲聊时，其中一名老妇人说刚才由志贵伤痕累累地回来了。艾娜急忙赶回白夜据点，刚才由志贵为了追赶袭击亚里斯帕镇的两名恐怖分子而遭到攻击。这时艾娜决定亲自去阻止两名恐怖分子的恶行。据由志贵所说，这两个家伙打算利用废弃工场内的可用资源再次破坏亚里斯帕镇。于是艾娜便在工场的深处与这两个家伙碰面。这名叫贝克萨的男子和叫利尼亚的机械人偶之间虽然是主仆关系，但两者经常会发生争执。艾娜就在两人吵得不爽时冒出，当然引起了两人的不满。由于艾娜的剑术精湛，贝克萨和利尼亚很快就处于劣势。艾娜追问二人为什么要袭击白夜，而贝克萨的回答是"我们只想做自己想做的事情，他们要打败我们就只好采取还击。没有人请求他们赐予幸福的生活"他们不认同白夜那套理想论。"能量填充完毕，传送系统开始启动"在利尼亚的一句系统音后，两人消失得无影无踪。但他们之前所说的话确实让艾娜和里昂迷惑不已，究竟哪边才是正确的呢——

⑥ 对抗者

简易流程

和白夜据点附近的几位角色对话

↓

从镇子出口附近返回白夜据点时发生剧情

↓

进入白夜据点并发生剧情

↓

准备走出镇子时发生自动利用传送点的剧情

↓

往南方走穿过キノコ谷到达ルガントの村

↓

从村子南方的出口离开并在12—K碰到ノヴァ

↓

紧追ノヴァ至キノコ谷(11—L)并发生对话

↓

在キノコ谷(12—J)的左上方召唤ポワソ解除青蛙的诅咒

↓

从上方绕到10—J并召唤炎忍オロチ烧掉白色的菌类

↓

返回ルガントの村子北边房子前的大叔对话并发生事件

↓

进入キノコ谷(10—J)进入朽ちゆく祭坛

↓

调查朽ちゆく祭坛1—A的镜子到达里部的1—D(里)

↓

调查2—C(里)左上的镜子到达2—B

↓

前往1—A右方的小平台救出大叔

↓

在3—C的黑暗房间中对准地面中央图案召唤ベコ

↓

调查镜子到达3—B(里)，往上走发生固定战斗



剧情介绍

二人打算向琪塞娅打听诺娃的事情，但她在听到这个名字后脸色大变，并考虑是否应该告诉艾娜。在镇中等待琪塞娅答案的过程中，一位大婶对艾娜说刚才看到一颗奇怪的光芒落到南方地区，联想起当初诺娃每次出现时的奇异光芒，于是艾娜便向琪塞娅要求代替白夜去调查。在穿越了南方的鲁坎特村后，艾娜果然发现了诺娃的身影，在跟踪其来到一个死角时，艾娜问他为什么要逃走，诺娃表情严峻地说现在情况有变，希望艾娜和里昂回去尔发身边度过余生。而对于艾娜大量的问题，诺娃也没有给予回答，最后在一阵光芒中再次消失，但二人并不放弃追寻自己的过去。

在鲁坎特村中打听情报时，得知一名采药的村民比尔强行进入了充满怪物的腐朽的祭坛，目生死未卜。得知情况危急的艾娜急忙进入祭坛，在里面的确是发现了昏倒的比尔，但奇怪的是他被一层光芒所保护着，艾娜和里昂断定这个光芒是来自诺娃的。在祭坛的深部，艾娜遇到一群企图破坏房间大门封印的怪物，收拾它们后艾娜好奇地走进去，发现诺娃果然在里面，继续追问诺娃为何不告诉自己的过去，诺娃依然摇头。被各种辛酸和无名的怒火所困扰的艾娜终于忍不住拔出剑向不遵守承诺的诺娃刺去，这时一团黑色的物体替诺娃挡下了这一刀还把艾娜弹出房间外并开始封印大门，仿佛在拒绝艾娜的进入。

分支剧情

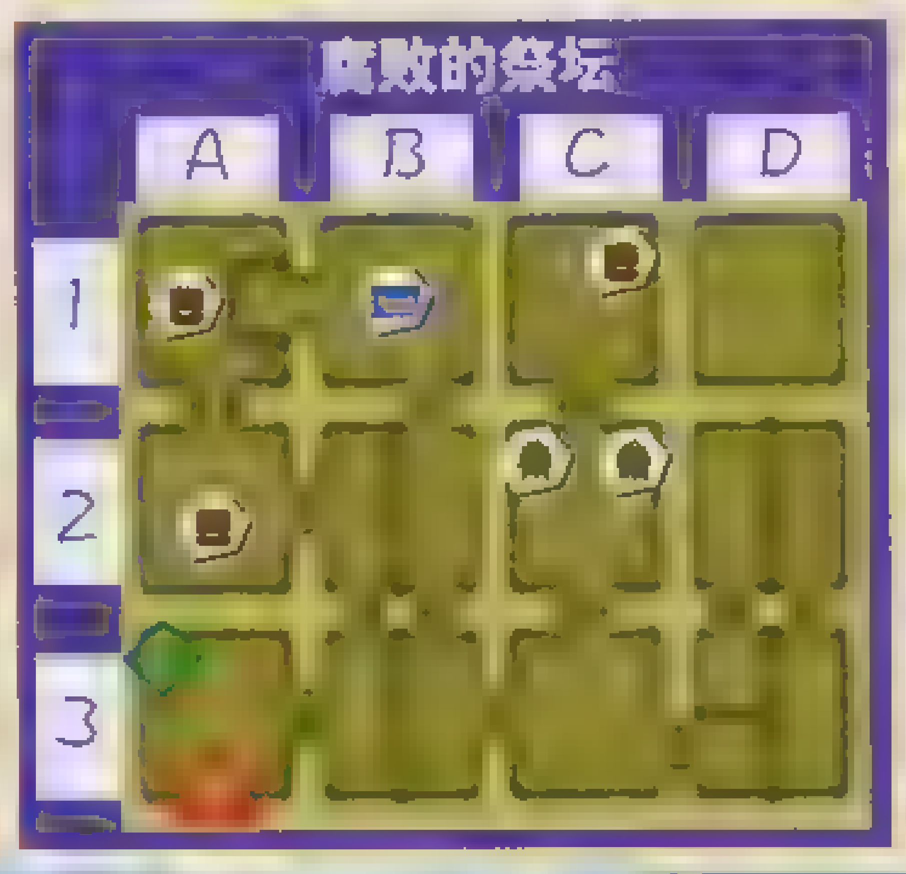
a 把从废弃工场(4—A)中取得的サモ缶・カレー味送给ルチル可发生剧情并获取カレーキャンディ。

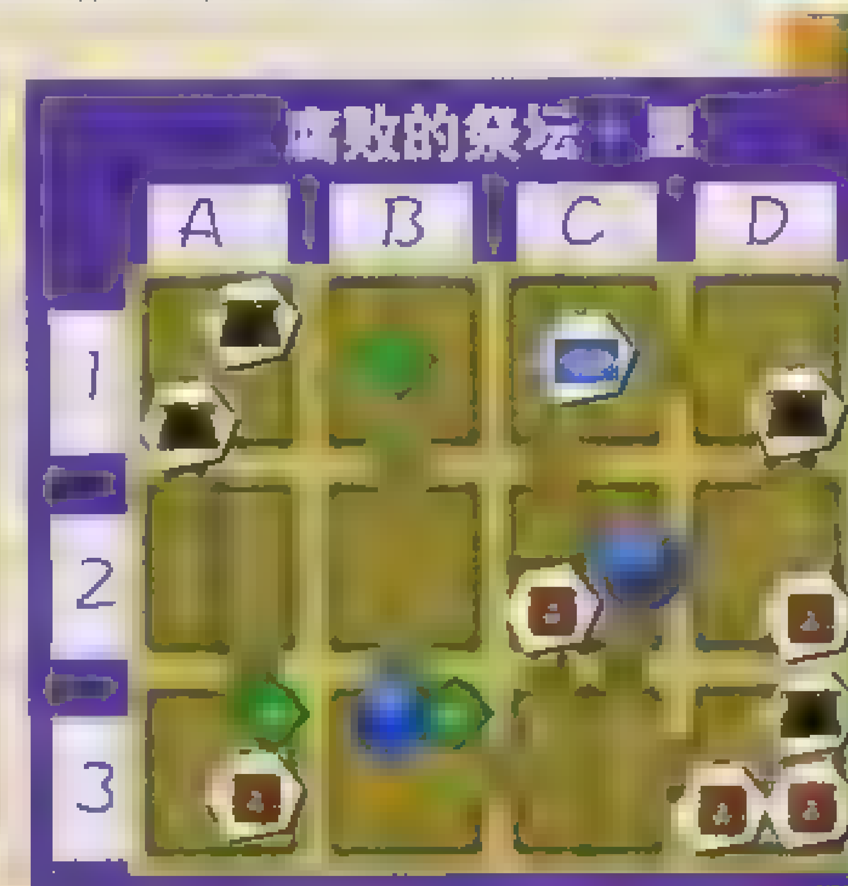
b 把从沙砾の荒野(6—K)中取得的ボーンヘルム送给アレスバの街左上角的犬兽人可获得召唤兽名字"？ヨ？？？"。

c.在准备走出镇子时发生自动利用传送点的剧情后与オーレル对话发生寻找石板事件，然后在鬼岩洞的BOSS处发生Mission，通过后取得ボロボロの石板并交给オーレル。

d.与ルガントの村左下方的醉恶魔对话后从ルチル处购买一瓶凶酒・暗黑舞，交给恶魔后获取召唤兽名字"？母？？？？"。

e.之前已经把种子交给ノェーゼの村少女的话，再与她对话时可选择施放的肥料。







3DM
www.plumbook.cn

Act 7 世界的意念

必备召唤兽


圣母ブラーマ


クロックラビィ

简易流程

与村子中央的リゼルド对话
↓
进入アレスパの街的白夜据点与キサナ对话
↓
走出屋子遇到オーレル后再进入据点
↓
强制移动至废弃工场深层部
↓
从深层部的2-C进入3-C并依次踩下右上蓝色→左上绿色→右上蓝色的开关
↓
从4-C右方绕到3-D踩下黄色开关，并从这里进入3-C踩下正中央的红色按钮
↓
返回3-D并经由4-B上方进入3-C，然后踩下左下角的两个按钮进入至3-B
↓
进入3-A踩下尽头的黄色开关打开通往4-A的门
↓
从4-A的楼梯走上废弃工场上层的4-A然后踩下3-A的开关后返回深层部的3-A
↓
进入2-A发生剧情并遭遇BOSS战
↓
强制移动至白夜据点并发生剧情
↓
在镇子入口发现所有村镇的传送点停止运作
↓
进入ルガンドの村开通传送点
↓
从魔兽の森方向进入迷いの森并从5-D往左走
↓
在迷いの森(5-B)的山崖下召唤圣母ブラーマ治疗受伤的人
↓
让エイナ召唤クロックラビィ跳过山崖
↓
在6-C遇到ユズキ并可与她切磋
↓
进入カゲロウの里开通传送点
↓
进入ツェーゼの村开通传送点后与所有村民对话
↓
返回アレスパの街强制发生剧情

分支剧情

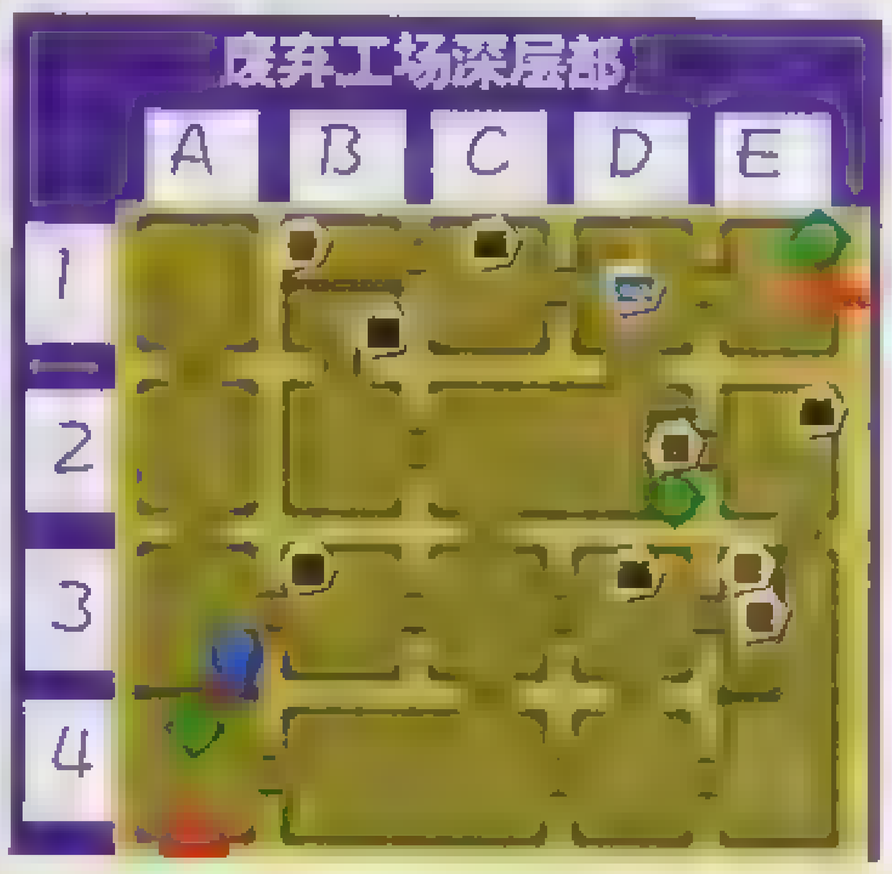
a 从废弃工场中返回据点后，再与キサナ对话可发生男女主人公闹别扭的事件。

b 把从废弃工场・里(3-E)的高台处取得的メモリーディスク交给リゼルド可取得剑闪の书・三之卷。

c Act.6中帮助了オーレル寻找石板的话，通过了废弃工场深层部的事件后与オーレル对话两次并取得におい袋，然后在キノコ谷(12-M)处发生Mission，通过后取得ボロボロの石板并交给オーレル。

d．进入ルガンドの村发生ビア被欺负的事件后，走出村子再次进入会发生ルチル欺骗ビア的事件。进入迷いの森(5-F)发生Mission战并救出ビア，最后取得审判の本。

e 在迷いの森(6-C)与ユズキ对话并胜出的话就可以获取剑刚の书・四之卷。



剧情介绍

自从上次的事件后，艾娜开始怀疑诺娃的可信度。从琪塞娅的口中得知那团黑色的物体估计是诺娃的手下，之前似乎也在村子中出现并袭击村民。从据点中走出来时碰巧看到奥利鲁自言自语地走进据点，再次进入里面后从老远的地方就听到了奥利鲁用极高的分贝对琪塞娅说发现了废弃工场内部原来还隐藏着极大的秘密，希望能派人到里面调查，说不定能发现里塞鲁特的新武器或者对抗怪物的新兵器等器材。但现在白夜的成员都在其他地方帮助受困的人，已经没有任何人手，琪塞娅便请求艾娜能帮助奥利鲁完成这次的调查。艾娜只好答应帮助这位态度轻浮的大善人，两人便进入废弃工场的深层部展开调查。在最下层的角落，艾娜发现了一台电脑和一道紧锁的大门，于是通过通信机让奥利鲁来调查。在操作电脑时，工场的系统突然发出入侵警告并派遣机器人前来消灭艾娜和奥利鲁，艾娜为了不让手无缚鸡之力的奥利鲁受到伤害，便独自一人留下迎敌。这个举动让平时一直对艾娜有成见的奥利鲁也备受感动。处理完守卫机器人后，奥利鲁终于解开了大门的电子锁，但在里面的并非任何强力的兵器，而是一个足以让全世界人中毒死亡的仪器。奥利鲁不想让其他人坏人能发现它的存在，于是关上大门，并让艾娜破坏解锁的电脑将此危险的仪器封印起来。

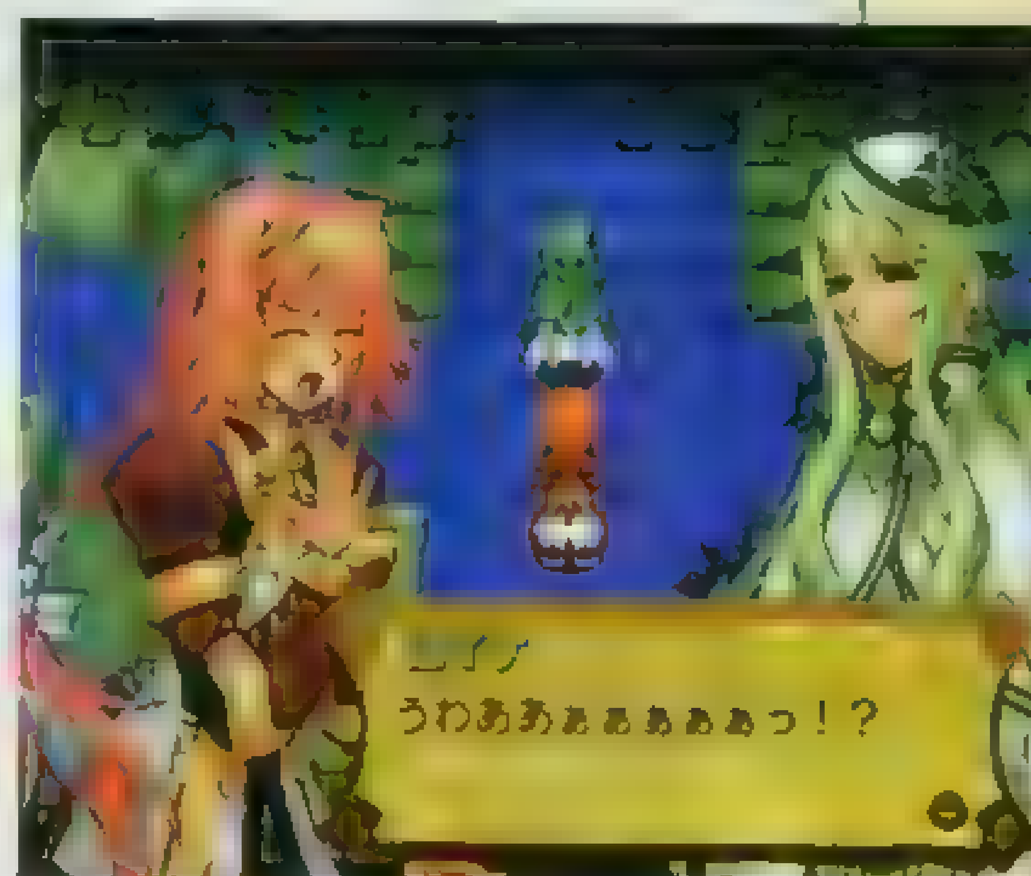
在向琪塞娅报告时，奥利鲁说在工场内部没有发现任何东西，估计是不想让任何人知道其中的内容。在镇子在徘徊时，艾娜发现在镇子中，能链接到其他村镇的传送点竟然变成了未开通的状态，返回传送点的核心地点狮子王之门观察情况时，果然除了已开通的亚里斯帕镇外，其他的传送点都处于未开通状态，而去尔发也不在洞中。艾娜打算再去一趟各个村镇开通传送点，首先是利拔特村，然后这次艾娜尝试穿越迷失森林另一方向的路线，途中遇到了陷入迷洞的由志贵，两人在切磋了剑技后，由志贵也因此打开了心扉。在严寒的雪地中，艾娜来到了新的村庄阳炎之里，在这里开通传送点后就剩下最后的切尔泽村了。自从上次帮汉斯取回信件后就一直没有再来这里，不过村子的面貌倒是没有变化。本打算跟所有的村民打招呼艾娜，却发现村民们的语气似乎已经把艾娜忘记了，而之前与艾娜最友好的莉可也对安娜知道她的名字感到奇怪。在这突如其来的情况下，艾娜飞奔至白夜据点向琪塞娅问个究竟，而琪塞娅似乎对这种现象感到十分正常。

“你们或许已经开始察觉了吧！这个世界上的人几乎都在重复着相同的行动，在封闭的时间中不断地重复……放弃者的意思，就是指我们这些能够追求新的可能性的人，那些被封闭在时间内的人，就被成为固定者，他们十分满足于现状，所以被自己内心的感情和意念给固定了行动。”

“为什么会这样，内心的意念和时间怎么能扯上关系啊？这样的世界实在太虚构了！就像是——”艾娜突然想到了什么东西，但却不敢说出来。

“没错，这是一个没有实体存在的世界，只有灵魂创造的世界，而我们只是以灵魂的形式存在而已。”

“我不要听啊——”



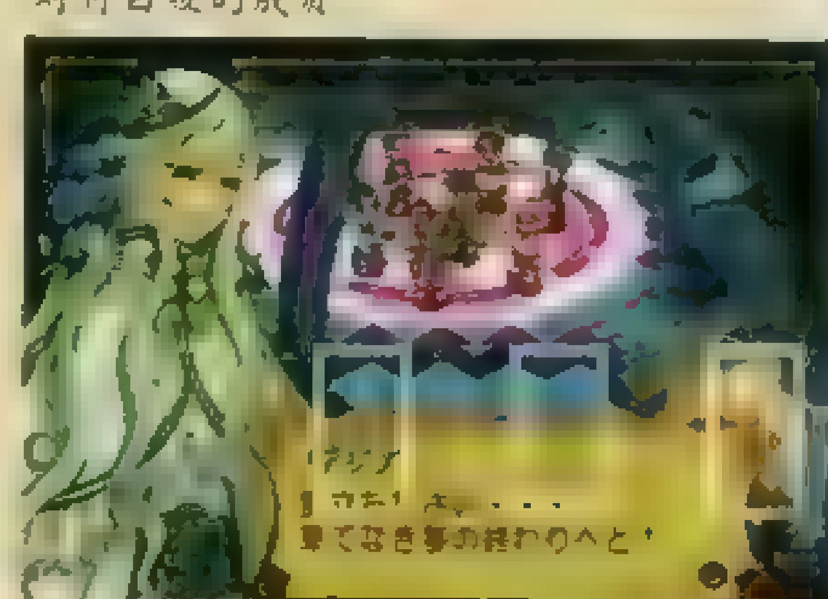
Act 8 迈向崩坏的预兆

简易流程

剧情后与アレスパの街上方的ムガ对话
↓
前往狮子王の门与ファイファー对话后发生事件
↓
返回アレスパの街时发生事件
↓
前往キノコ谷(8-K)发生事件并强制移动至朽ちゆく祭坛・里
↓
剧情后再与ベクサー对话并选择“わかった、行こう”
↓
强制移动至アレスパの街入口
↓
进入白夜据点发生地下室事件
↓
再次强制移动至朽ちゆく祭坛・里
↓
剧情后前往朽ちゆく祭坛・里(2-D)发生对话事件
↓
返回3-C(里)时与ユズキ发生战斗

剧情介绍

这个世界是一个被称为梦与现实间的境界，也是一个具备了现实与梦境性质的特殊世界。如果要重新转生成人类的话，就必需通过转生之塔的试炼。但在这个世界上有太多的人满足于现状而失去了转生的意念，所以琪塞娅便以引导者的身分摆脱这种局面。艾娜决定再次询问去尔发一些相关的事情，而去尔发也毫不隐瞒地把所有关于这个世界的事情告诉了艾娜。最后，他打开了地下大门的追想之间，让艾娜可以恢复少许的记忆。在一段记忆的回想中，艾娜看到了自己和里昂一起冒险，而身旁还有一名长发的男子。由于回忆需要高度的精神力，所以回想很快就结束了。这时艾娜想起琵亚能读懂人类心灵，于是便前往亚里斯帕镇寻找琵亚。正打算进入据点时，一名士兵上前阻拦，说刚才发现了两名破坏者，现在不允许任何人通过。艾娜猜测到是贝克萨和利尼亚，所以根据士兵所说的方向追赶。在途中，艾娜遇到一名逃走中的少女，而后方紧追的是贝克萨和利尼亚，艾娜拔出剑准备阻止二人再次加害村民的行为，但想不到少女说此二人是帮助她逃走的救命恩人。在腐朽的祭坛中，贝克萨解释这样做是让少女摆脱白夜的坏主意才冒死把她们救出来的。艾娜不明白贝克萨的意思，于是贝克萨让艾娜潜入白夜据点的地下室亲眼确认。偷偷潜入地下室艾娜看到了琪塞娅把大批的镇民送上一个传送点，然后强制把他们传送至转生之塔。此时利尼亚在外面扰乱众人的注意力，贝克萨趁此机会把艾娜带走。利尼亚再次救出的少年原来是少女男朋友，他们满足于现状，不希望发生任何的改变。贝克萨和利尼亚也是希望保持现状才会与白夜作对的。目睹了白夜竟然不管村民的意念把他们活生生地传送至转生之塔的事件后，艾娜开始对白夜的行为产生怀疑。就在此时，由志贵出现并打算消灭贝克萨二人，正在奇怪为什么由志贵会知道众人藏身在如此秘密的场所时，琵亚便哭着出现了，看来是琪塞娅命令她一直使用读心术跟踪着艾娜。面对如此恶劣的形势，艾娜挺身而出并与由志贵展开了一场激战。就在艾娜处于优势时，里塞鲁特出现并把枪头指向艾娜，上次帮诺娃挡下一剑的黑色物体再次出现，但这次保护的是艾娜。这时利尼亚发动强制传送系统送走艾娜，留下自己和贝克萨对付白夜的成员。



Act 9 圣女的变迁

简易流程

分支剧情

从アレスパの街的白夜据点中救出ビア和オーレル后前往狮子王の门与ファイファー对话并进入回想之间可想起另一段回忆。

强制移动至废弃工场内部
↓
前往アレスパの街与ルチル对话
↓
进入ルガントの村时发生剧情
↓
前往朽ちゆく祭坛3-C发现洞窟
↓
进入3-D并在剧情后对中央的平台召唤ホイズリーフ
↓
到达朽ちゆく祭坛・里的最深部发生战斗后取得命の灵水
↓
强制移动至ルガントの村
↓
与村里的ルチル对话后前往カゲロウの里
↓
听到ビア的呼救后返回アレスパの街的白夜据点深部
↓
再次前往カゲロウの里与中央的旅人对话
↓
往北走在白壁の灵峰(4-C)处对召唤师召唤金刚鬼
↓
在4-A处对石像召唤白狐イナリ
↓
接着分别在2-B和1-A处发生剧情
↓
在2-C处对[illegible]中央的[illegible]召唤[illegible]ルディア
↓
在2-D发生剧情后前往1-D就会遭遇两次连续的BOSS战

Act 10 转生



简易流程

- 返回アレスパの街的白夜据点深部
- 前往獅子王の门与ファイファー对话获取獅子の瞳
- 进入朽ちゆく祭坛・里1-B传送至转生の塔
- 在转生の塔(2-G)发生Mission战后返回アレスパの街
- 与白夜据点的ユズキ对话后发生事件
- 再度前往转生の塔的1-G处召唤ゼルギュノス清除瓦砾
- 进入转生の塔下层(4-C)按下蓝色按钮再按下红色按钮解除机关
- 前往转生の塔下层(5-B)上方召唤ナガレ拔出水泡处的活塞
- 在转生の塔下层(8-F)的高台按下机关后返回2-B跳上平台
- 利用转生の塔下层(4-I)的传送点到达中层
- 中层的传送点分布可参考地图，分别解开4-C、3-E、7-A和6-G的机关就能通过9-E的封印前往上层
- 在上层的尽头处发生剧情后结束本章







分支剧情

a 发生了前面两次的寻找石板事件后，在本章开始时与オーレル对话两次后就能取得最强召唤兽的名字"？？？ブリスゴア"。

b 达成分支剧情a后前往兽魔の森(8-B)打倒グリーンドラゴン可获取"？？龙？？？？？"。

c.得到召唤兽双霸龙ブリスゴア后前往白壁の灵峰(1-A)溶化冰块可获取两把封印之剑。



剧情介绍

赶到据点深部时，艾格泽纳已经连同由志贵的身体站在了传送阵上。正当传送的仪式开始发动时，一阵雷电从艾格泽纳的上方迎头劈下，诺娃的出现暂停了艾格泽纳的传送魔法，一阵阵的雷击让艾格泽纳痛苦不堪。但传送阵终于还是启动了，就在艾格泽纳传送离开的一瞬间，诺娃奋力把由志贵带了出来，作为意念体的诺娃也因为耗尽过多的体力而消失了。不过在他消失前留下了一句法尔发的提示，看来这个被破坏的传送阵已经不能使用，只能按照提示寻找法尔发。

艾娜从法尔发处取得了一颗狮子之瞳，并得知腐朽祭坛的深处还有另一个传送阵。在探望由志贵时发现她已经对前景起到绝望，这时艾娜忍不住给了她一耳光，希望她能清醒过来。通过祭坛的传送阵，艾娜到达了转生之塔。由于被艾格泽纳占领的缘故，这里的怪物数量越来越多，幸好得到了及时赶来的白夜成员和贝克萨二人帮助。在深部，艾娜再次遇到了诺娃和他的本体，他果然就是回忆中出现的第三者。诺娃让艾娜再去一次回想之间，这次一定能想起究竟自己为什么会变成这样。

原来艾娜和里昂曾经为追求转生而来过这座转生之塔，但却被突然出现的艾格泽纳给阻扰。正当艾格泽纳要寄宿到里昂的身体时，诺娃为了能保存里昂的意识和灵魂，于是决定把这些都移植到艾娜的身体中，但最后也导致了诺娃自身被艾格泽纳的魔藤给封印，而且艾娜和里昂也失去了过去的记忆。两人终于明白过去的关系，经过了那么多的考验，二人不但没有因此而疏远，爱情的萌芽反而越发深刻。

剧情介绍

从废弃工场中醒来的艾娜担心贝克萨等人的安危，于是四处寻找二人的下落。在鲁坎特村中，艾娜遇到了身负重伤的贝克萨。看到艾娜的出现，他也顾不上自己的伤势，恳求艾娜能前往腐朽祭坛帮助利尼亚。原来仅为了寻找治疗贝克萨的伤之灵水而不顾自己身上的伤[illegible]前往祭坛方向。在祭坛的深处找到被[illegible]伤的利尼亚，帮助她从洞窟中取得伤之灵水后便让利尼亚带回去治疗贝克萨。原来利尼亚曾经数次得到贝克萨的帮助，内心也对贝克萨有莫大的好感，但由于自己是机械人偶的关系所以在他面前一直不敢表露感情，其实在艾娜的心中早已知道这两人之间有着一种奇妙的爱情关系。

在前往阳炎之塔时[illegible]虽然上次做出那样的事情，但艾娜相信[illegible]在白夜的据点[illegible]

[illegible]



Act 11 最后的战斗



已经确立了打倒艾格泽纳的艾娜和里昂从法尔发中取得了最后的饯行礼物"狮子之心"，再次回到转生之塔的诺娃处，他那慈祥的笑容似乎早已猜到了艾娜的选择。

"打倒艾格泽纳，结束我们的旅程吧！"

诺娃带领艾娜打开最后的封印之门，这时万恶的艾格泽纳已经在前方发出了阴险的笑声，这时艾娜的身体被艾格泽纳所缠绕，接着里昂从艾娜身体中分离出来，原来艾格泽纳的目标依然是里昂。虽然艾娜和诺娃想尽办法，但无奈里昂已经与艾格泽纳消失得无影无踪。趁里昂的意识没有完全消失之前，艾娜拼命追赶离去的艾格泽纳。

"我不会哭的，也不会放弃！我相信他……"

"我不会在这种地方倒下的，要回到她的身边……"

"里昂，你听到吗？能感应到我的声音吗？我一定会找到你。"

"艾娜，你听到吗？能感应到我的声音吗？我一定会走出这里回到你的身边。"

面前那已经成为了巨大植物的艾格泽纳在里昂和艾娜的眼中是多么的渺小，现在在他们二人的脑海中，只有对对方的眷恋和思念，使苦恼的"格泽纳打算逆心。"在[illegible]诺娃赠送了[illegible]下[illegible]两人通过转生之塔开始步向了新的生命……

简易流程

- 前往獅子王の门与ファイファー对话并获取ライオンハート
- 进入转生の塔上层尽头
- 与ノヴァ对话并选择"うん、だいじょうぶ！"进入连续战斗
- 分别用エイナ和レオン进行一场BOSS战都进入最终战斗

分支剧情

a 只要玩家曾经给予ルチル特殊道具モカ・マッタリ和サモ缶・カレー，并在Act 8和Act.9与其对话，那么在Act 11与他作最后一次交谈时会送给玩家小恶魔のキッス。

b 如果完成了前两次的ノエゼ村少女种植事件，那么根据施放魔法的选项，会给予玩家增加HP或MP最大值的道具。(选择第一项是HP，选择第二项是MP)

www.plumbook.cn

文 阿修罗　协力 纱迦＆沙罗

第3次超级机器人大战α

第3次超级机器人大战α 终焉的银河　Banpresto　S・RPG
PS2　2005年7月28日

关于上期攻略的说明

在上一期杂志中，我们刊登了超级系、真实系女主角的独有关卡、全主角的共通关卡以及EX ENDING，本期将会补完超级系、真实系男主角的独有关卡、BAD ENDING（伊汀结局）和NORMAL ENDING的攻略。

在上期以及本期攻略中我们所列举的敌方小队数量是以阿修罗和沙罗在攻略时熟练度全取得的难度级别“HARD”下的状态为准的，在NORMAL和EASY难度下每个小队内的敌机数量以及增援部队的数量会发生一定变化。

在全主角的共通关卡中，一些胜利条件或者熟练度获得条件（主要是“击坠？？？”）会随着主角的不同而发生变化，这主要关系到各个主角的宿命对手：トウマ对バラン、クスハ对孙光龙、クォヴレー对キャリコ、セレーナ对スペクトラ。

关于熟练度的说明

游戏的单一路线共有60话，从第1话到第59话每一话中都设定有一个“熟练度获得条件”。只要玩家达成了这个条件就可以获得该话的熟练度。从第6话开始，游戏会根据玩家所取得熟练度的多少来更改游戏的难度设定。如果所取得熟练度的数量在玩家攻略的总话数的30%以下（熟练度÷总话数＜30%）则为EASY难度，30%到80%之间（30%≤熟练度÷总话数＜80%）则为NORMAL难度，80%以上则为HARD难度（熟练度÷总话数≥80%）。（第1话到第5话默认为NORMAL难度。）难度越高，敌方小队内的机体数量越多、增援的次数和数量也会增加，除此以外击坠敌机时机师所获得的资金和上升的气力值会变少、敌机本身的改造阶段也会有所提升（即基本能力强化）。在本作中，熟练度还会和不同结局的出现有所关联，细节内容请参看“关于3种结局的说明”这一部分。

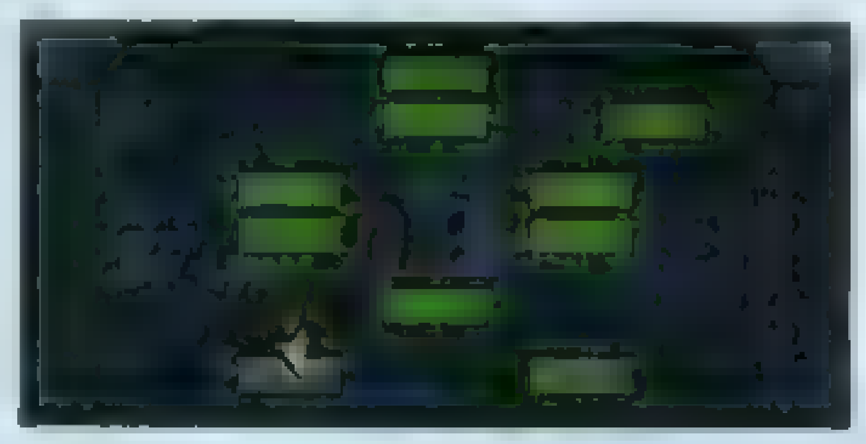
需要注意的是，如果使用“再PLAY技”（故意达成失败条件而Game Over，这样就可以保留之前所获得的经验值、资金以及击坠数从该话重新开始游戏，不过仅限于该话出现的客串角色以及在该话第一次登场的角色是不享有此项福利的）反复攻略同一话，那么该话的熟练度将无法获得——即使在已经获得熟练度的情况下使用“再PLAY技”也无法弥补。对于分成前后两个部分、且熟练度获得条件出现在前半部分的关卡，如果在后半部分使用“再PLAY技”，会从后半部分开始处重新游戏，所以可以保留在前半部分已经取得的熟练度！

关于3种结局的说明

本作中一共有BAD ENDING、NORMAL ENDING和EX ENDING这3种不同的结局。在上一期的攻略中由于阿修罗和沙罗都采用了全熟练度获得的打法，所以在一周目时都只达成了EX ENDING。又因为时间上的原因无法准确验证其他2种结局，所以本期攻略会将这两种结局一一补完。（见P65）

BAD ENDING的首要条件是在第41话前半部分的剧情中选择应战，达成此条件后，如果玩家进行的是二周目（或更多周目）的游戏，那么在第56话后半部分达成胜利条件时会出现另外一个选择：战斗，或者寻求别的解决方法。此时如果继续选择战斗，那么下一话（第57话）就会变成最终话A“与伊同在银河”，这就是所谓的BAD ENDING。

如果没有达成出现BAD ENDING的条件，那么在第59话结束的时候，电脑会根据玩家的熟练度获得状况以及总回合数来决定最终话究竟是NORMAL ENDING还是EX ENDING。当玩家的熟练度56以下（含56）或者总回合数在420以上（含420）时，玩家就会NORMAL ENDING最终话B“终焉的银河”；当熟练度为57、58或59且总回合小于420（不含420）时，最终话C就是EX ENDING“遥远的时间彼岸”，也就是上期攻略中的最终话。



超级系男主角独有关卡补完

第1话A　斗志，在火焰中燃烧

我方状况	GGG小队×1
敌方状况	监察军小队×8
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一我方机体被击坠

●达成胜利条件后发生剧情
●敌方增援监察军小队×2出现
●我方增援主角机雷凤出现

P.S.在本关中，雷凤只有中距离和远距离格斗武器两种装备。

●消灭敌方增援后本关结束

P.S.由于第2话A的剧情中勇者机器人（包括勇者王）遭到了彻底破坏，所以如果在本关结束时花钱改造了该系的机体和武器，那么当它们再次登场的时候是不会继承改造的！千万注意！

第2话A　再见了GGG，再见了勇者王

我方状况	雷凤　勇者王
敌方状况	[illegible]×4　原种×3
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一己方机体被击坠
熟练度获得条件	2回合内将[illegible]全灭

●任何武器攻击原种都不会造成伤害
●达成初期胜利条件后发生剧情
●勇者王被破坏，ガイガー出现（不可行动）
●己方增援キングジェイダー出现、原种×2被击坠
●敌方增援ゾンダーロボ×5出现
●己方增援大魔神小队、钢铁吉克小队出现
●胜利条件变更：击坠ZX—01

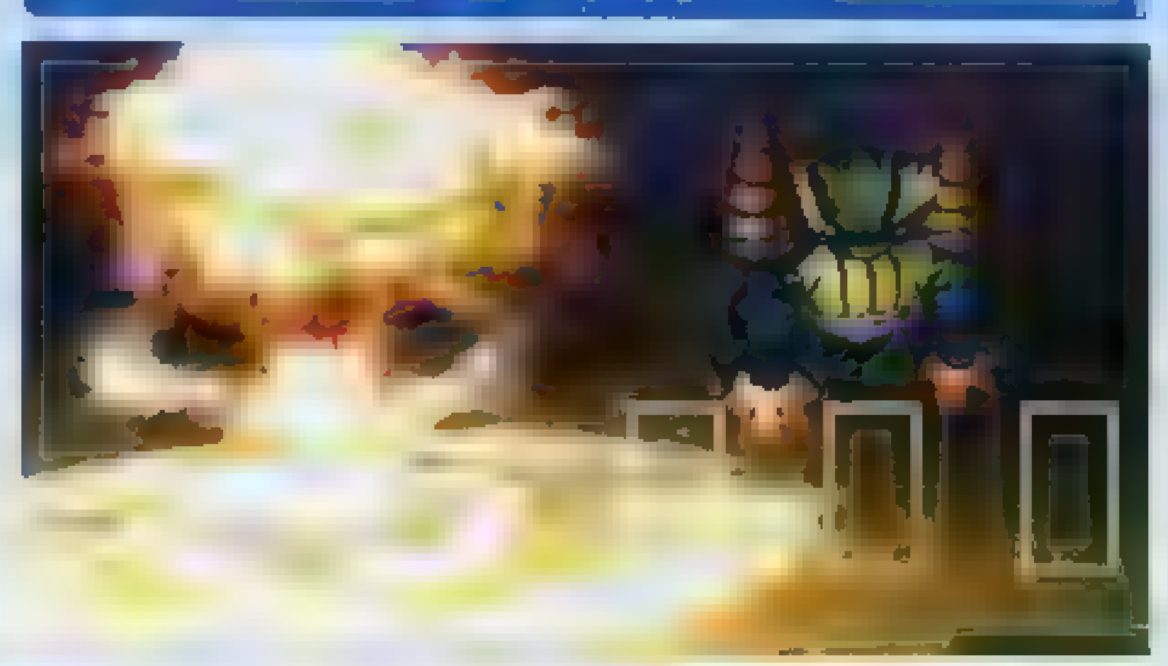
第[illegible]话A　和平，遥远不及

我方状况	强制出击小队×[illegible]
敌方状况	地底帝国小队×12 [illegible]
胜利条件	击坠[illegible]
失败条件	任一己方机体被击坠
熟练度获得条件	5回合内击坠其他敌机后再击坠[illegible]

●本关初登场的ボスボロット和マイク的战斗能力很弱需要保护
●达成胜利条件后即可过关

第[illegible]话A　燃烧吧，宙！

我方状况	钢铁吉克
敌方状况	地底帝国小队×[illegible]
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一己方机体被击坠



●达成胜利条件后进入后半部分

我方状况	
敌方状况	地底帝国小队×3
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一己方机体被击坠

●ジーグヘッド与ババン战斗后发生剧情
●己方增援光龙小队出现
●ジーグヘッド强制移动，变形为钢铁吉克
●己方增援ビッグシューター出现并加入钢铁吉克小队
●达成胜利条件后发生剧情
●敌方增援地底帝国小队×13、ヤマタノオロチ出现
●己方增援可编成小队×3出现
●失败条件变更：己方全灭
●熟练度获得条件出现 己方增援出现后5回合内敌全灭

第[illegible]话A　站起来！勇者们

我方状况	
敌方状况	[illegible]小队×1
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一己方机体被击坠

●マイク出场气力为130
●击坠任一敌机后发生剧情
●マイク追加武器
●ゾンダーロボ小队强制击坠
●敌方增援ゾンダーロボ小队×8、ZX—02出现
●己方增援ジェイアーク、ガイガー、可编成小队×3出现
●マイク强制移动
●胜利条件变更：击坠ZX—02
●失败条件变更：凯或J被击坠
●熟练度获得条件出现 己方增援出现后5回合内敌全灭
●击坠5队ゾンダーロボ后发生剧情
●第3方势力地底帝国小队×6、ヤマタノオロチ出现

www.pcmfile.cn

●己方增援勇者机器人小队×2出现
●ガイガー变形为ガオガイガー
●达成胜利条件后强制过关

第9话A 内心的修罗

我方状况	雷凤
敌方状况	地底帝国小队×16、战舰×2
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一己方机体被击坠

●雷凤出场时气力130，LIOH系统启动
●击坠敌方4小队后发生剧情
●我方增援DGG小队出现
●敌方ダンゲル队、我方雷凤强制移动
●DGG小队出现下一回合PP发生剧情
●我方增援可编成小队×4、超级系小队×5出现
●敌方增援ザンガイオー出现
●失败条件变更　トウマ或ゼンガー被击坠
●熟练度获得条件出现　己方第2批增援出现后4回合内击坠ブランブル（HP8000以下撤退）
●达成胜利条件后发生剧情，敌方全军撤退
●雷凤暴走，成为敌方
●胜利条件变更　击坠雷凤
●失败条件变更　ゼンガー被击坠
●任一己方机体与雷凤战斗后发生剧情，雷凤HP全回复
●将雷凤击坠后发生剧情，本关强制结束

P.S.从下一关开始，雷凤的特殊能力“システムLIOH”消失

第10话A 激震的地底帝国

我方状况	可编成小队×8
敌方状况	地底帝国小队×16、ヤマタノオロチ
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方全灭或者科学要塞研究所被破坏
熟练度获得条件	过关时科学要塞研究所完全没有受到伤害

●消灭2队敌人后发生剧情
●敌方增援地底帝国小队×3、ヤマタノオロチ×2出现
●己方增援雷凤出现，并追加新武器“ライジングメテオ”
●己方增援DGG小队出现并加入雷凤小队

第11话A 战场的邂逅与诀别

我方状况	攻击高达小队、大天使号
敌方状况	扎夫特小队×11、战舰×[illegible]
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰[illegible]被击坠
熟练度获得条件	7回合内敌方全灭

●第3回合PP敌方增援扎夫特小队×7出现
●攻击高达小队强制移动
●第4回合PP我方增援可编成小队×9出现
●胜利条件变更　击坠ヴェサリウス

P.S.キラ和アスラン战斗后アスラン气力下降

第12话A 应该守护之物

我方状况	雷凤
敌方状况	[illegible]
胜利条件	敌方全灭
失败条件	雷凤被击坠

●雷凤与ベミドバン战斗后发生剧情
●ベミドバン撤退，敌方增援监查军小队×8出现
●雷凤HP全回复
●熟练度获得条件出现　敌方增援出现后5回合内敌全灭
●敌方增援出现后下一回合PP我方增援出现
●包括可编成小队×4、大天使号、MS小队×5、ラー・カイラム
●失败条件变更　己方战舰被击坠
●达成胜利条件后我方增援超时空要塞PLUS小队出现
●本关强制结束

第34话A 武人之心，心的意义

我方状况	可编成小队×10、大空魔龙
敌方状况	监察军小队×10、真・龙王机
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	6回合内敌方全灭

●任一我方机体与真・龙王机战斗后发生剧情
●我方增援雷凤（ミナキ）出现在大空魔龙旁
●失败条件追加　ミナキ被击坠
●击坠敌方5小队后发生剧情
●雷凤强制移动回大空魔龙旁，机师由ミナキ切换回トウマ
●达成胜利条件后进入后半部分

我方状况	雷凤
敌方状况	[illegible]
胜利条件	击坠[illegible]
失败条件	雷凤被击坠

●达成胜利条件后本关强制结束

第35话A 斗志，为谁而战

我方状况	大雷凤
敌方状况	监察军小队×20
胜利条件	敌方全灭
失败条件	大雷凤被击坠

●达成胜利条件后发生剧情
●敌方增援监察军小队×11出现
●我方增援可编成小队×10、战舰×1出现
●DGG小队加入大雷凤小队
●失败条件变更　己方战舰或大雷凤小队任一机被击坠
●熟练度获得条件出现　敌方增援出现后4回合内敌全灭

第43话A 在被封闭的世界中

我方状况	可编成小队×14、战舰×5、原创系小队强制出击
敌方状况	监察军小队×18、战舰×1
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰[illegible]被击坠
熟练度获得条件	5回合内击坠バラン

●击坠バラン后发生剧情，大雷凤脱离
●敌方增援ヴァイクラン出现
●SRX小队强制移动
●胜利条件变更　击坠ヴァイクラン或フーレ
●失败条件变更　己方战舰或リュウセイ被击坠
达成胜利条件后进入后半部分

我方状况	大雷凤
敌方状况	[illegible]
胜利条件	击坠[illegible]
失败条件	大雷凤被击坠

●达成胜利条件后本关结束

第44话A 斗志，为了未来

我方状况	[illegible]小队强制出击
敌方状况	监察军小队×17、真・龙王机
胜利条件	击坠ヴァイクラン
失败条件	己方战舰或リュウセイ被击坠
熟练度获得条件	5回合内击坠ヴァイクラン

●达成胜利条件后发生剧情
●己方增援大雷凤出现
●大雷凤追加新武器“神雷”
●ヴァイクラン强制移动，アルブレード被击坠
●リュウセイ换乘至バンプレイオス
●己方增援DGG小队出现
●己方增援シュムエル出现并加入大雷凤小队
●敌方增援监察军小队×10出现
●失败条件变更　己方战舰、トウマ或ルリア被击坠
●当ヴァイクラン的HP减至一半以下时发生剧情
●ヴァイクランHP全回复
●己方增援ベミドバン出现并加入大雷凤小队
●失败条件追加　ベミドバン被击坠

真实系男主角独有关卡补完

第1话C 来自虚空的转生

我方状况	[illegible]
敌方状况	监察军小队×3
胜利条件	敌方全灭
失败条件	[illegible]バウ被击坠

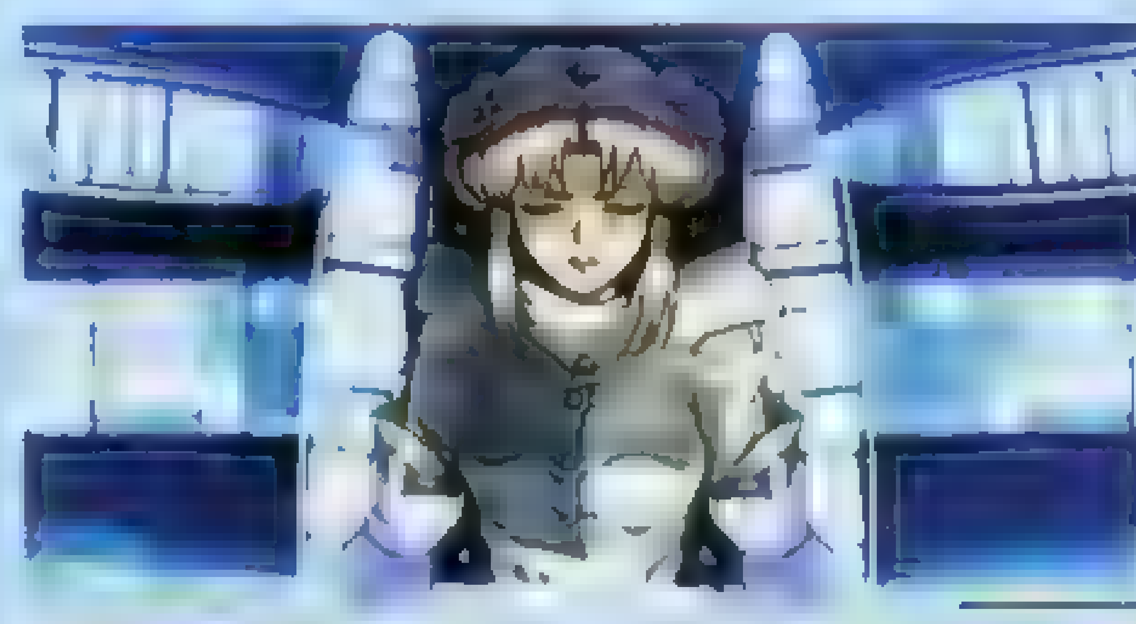
●达成胜利条件后发生剧情
●敌方增援监察军小队×5出现
●熟练度获得条件出现　敌方增援出现后5回合内敌全灭
●敌人出现后下一回合PP己方增援MS小队×2、母舰ラー・カイラム出现
●失败条件追加　己方母舰被击坠

P.S.从下一话开始直到第8话C前半部分，クォヴレー都会驾驶量产型ν高达（I）进行战斗。而ベルゲバウ将继承他专用的量产型ν的改造阶段。

第2话C 血之狼烟

我方状况	高达ZZ小队、母舰クラップ级（NPC）、ゼオラ强制出击
敌方状况	MS小队×5、战舰×1
胜利条件	击坠敌方战舰
失败条件	任一己方机体被击坠

●第3回合PP发生剧情



●己方增援MS小队×3、母舰アルビオン在东方出现
●敌方增援核弹×2出现
●胜利条件追加　击坠核弹
●失败条件追加　核弹到达地图南端
●熟练度获得条件出现　7回合内达成胜利条件
●击坠1支核弹后发生剧情
●敌方增援监察军小队×8出现
●己方母舰クラップ级被击坠

●己方增援ν高达小队、母舰ラー・カイラム在南方出现
●击坠 2 支核弹后发生剧情
●量产型ν高达（クォヴレー）强制出击
●ゼオラ强制移动并加入クォヴレー小队

第 8 话C 高达出击

我方状况	可编成小队 × 2、母舰（NPC）
敌方状况	MS 小队 × 6、战舰 × 1
胜利条件	击坠シグー（クルーゼ）或ヴェサリウス（战舰）
失败条件	任一己方机体被击坠
熟练度获得条件	4 回合内达成胜利条件

●任一己方机体与シグー战斗后发生剧情
●我方母舰被击坠
●达成胜利条件后进入后半部分

我方状况	MS 小队 × 3
敌方状况	MS 小队 × 5
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一己方机体被击坠

●消灭近处的 4 队敌人后发生剧情
●己方增援攻击高达出现
●敌方 MS 小队强制移动
●将其消灭后自动过关

第 9 话C 崩坏的大地

我方状况	MS 小队 × 4、メビウス强制出击
敌方状况	MS 小队 × 8
胜利条件	敌方全灭
失败条件	ムウ被击坠
熟练度获得条件	5 回合内敌全灭

●达成胜利条件后发生剧情
●己方增援大天使号、ストライク出现
●メビウス强制移动并加入ストライク小队
●胜利条件变更　大天使号到达指定地点，或敌方全灭
●失败条件变更　己方战舰、キラ或ムウ被击坠
●敌方剩余 4 小队时发生剧情，敌方增援イージス出现
●キラ和アスラン战斗后发生剧情，イージス撤退

第 8 话C 呼唤的声音

我方状况	MS 小队 × [illegible]、大天使号、重装小队、SEED 小队强制出击
敌方状况	MS 小队 × 10、战舰 × 1
胜利条件	击坠[illegible]
失败条件	己方战舰、[illegible]或[illegible]被击坠
熟练度获得条件	4 回合内击坠 4 架敌方高达

●キラ和アスラン战斗后发生剧情
●决斗高达强制移动
●攻击高达强制移动　换装选项出现　远距离炮击战装备　近距离格斗战装备
●第 3 回合 PP 己方增援 MS 小队 × 2、ラー・カイラム出现
●达成胜利条件后发生剧情
●第 3 方势力监察军小队 × 8 出现
●胜利条件变更　敌方全灭
●敌方剩余 3 小队时发生剧情，前半部分强制结束

我方状况	クォヴレー、ゼオラ（不能移动）
敌方状况	监察军小队 × 6
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一我方机体被击坠

●敌方剩余 4 小队时发生剧情
●敌方增援ヴァルク・バアル出现
●クォヴレー换乘ベルグバウ，气力提升至上限
●胜利条件变更　除ヴァルク・バアル外敌方全灭
●达成胜利条件后发生剧情，本关强制结束

第 9 话C 正义的所在

我方状况	可编成小队 × 8、大天使号
敌方状况	MS 小队 × 8、战舰 × 1
胜利条件	击坠ヴェサリウス
失败条件	己方战舰被击坠

●第 3 回合 PP 敌方增援 MS 小队 × 8、战舰 × 1 出现
●达成胜利条件或第 6 回合 PP，敌方全员撤退
●敌方增援星间连合小队 × 2、战舰 × 1 出现
●胜利条件变更　在ムゲ战舰到达地图西端前将其 HP 削减至 2000 以下
●失败条件追加　敌方战舰到达地图西边
●熟练度获得条件出现　达成胜利条件前除ムゲ战舰外敌全灭

第 10 话C 消失的光

我方状况	MS 小队 × 3
敌方状况	ブリッツガンダム
胜利条件	将敌人的 HP 削减到 7000 以下
失败条件	任一己方机体被击坠

●达成胜利条件后ブリッツガンダム撤退
●敌方增援 MS ×、战舰 × 1 出现
●胜利条件变更　击坠ゲモフ
●熟练度获得条件出现　击坠ゲモフ（HP8000 以下撤退）
●ブリッツガンダム撤退下一回合 PP 发生剧情
●我方增援超时空要塞 PLUS 小队出现
●再下一回合 PP 发生剧情
●第 3 方势力监察军小队 × 10 出现
●我方增援可编成小队 × 8、大天使号出现
●失败条件变更　己方战舰被击坠

第 11 话C 战场与你

我方状况	攻击高达
敌方状况	MS 小队 × 10
胜利条件	敌方全灭
失败条件	キラ被击坠
熟练度获得条件	5 回合内敌全灭

●第 3 回合 PP 发生剧情，我方增援 W 高达小队 × 2、主角小队出现
●メビウス出现并加入攻击高达小队
●失败条件变更　任一我方机体被击坠
●第 4 回合 PP 敌方增援神龙高达、重武装高达出现
●敌全灭后发生剧情
●主角队强制移动，百舌出现并加入主角队
●敌方增援原种小队 × 10、ZX-02 出现
●胜利条件变更　击坠 ZX-02
●任一己方机体与 ZX-02 战斗后己方增援ジェイアーク出现
●己方增援可编成小队 × 8 出现

第 12 话C 迪恩之火

我方状况	可编成小队 × 12、大天使号、百舌强制出击
敌方状况	星间连合小队 × 16、战舰 × 1
胜利条件	击坠ブランブル、マグナム、ザンガイオー
失败条件	己方战舰或アラド被击坠
熟练度获得条件	5 回合内达成胜利条件

●达成胜利条件后敌方全员撤退
●敌方增援监察军小队 × 14 出现
●胜利条件变更　敌方全灭
●当敌方残余 8 队以下时发生剧情
●敌方增援监察军小队 × 6 出现
●我方增援 W 高达小队 × 2、主角队出现
●百舌强制移动并加入主角队
●胜利条件变更　击坠ヴァルク・バアル
●失败条件追加　クォヴレー・ゼオラ被击坠
●当敌方残余 6 对以下时发生剧情
●ベルグバウ追加新武器アキシオン・バスター
●ヴァルク・バアル强制移动，HP 残余 35%
●己方增援 DGG 小队、R-GUN パワード出现
●クォヴレー脱离百舌小队，加入 R-GUN 小队成为队长

第 34 话C 空虚灵魂的囚俘

我方状况	可编成小队 × 10、可选择战舰 × 2、主角队强制出击
敌方状况	真・龙王机
胜利条件	击坠真・龙王机
失败条件	己方战舰或主角队任一机被击坠
熟练度获得条件	6 回合内达成胜利条件

●真・龙王机每回合 PP 时会自动使用集中和铁壁
●将真・龙王机的 HP 削减到一定程度以下后发生剧情
●真・龙王机 HP、EN 全回复，气力上升至 150
●真・龙王机取消铁壁状态
●敌方增援监察军小队 × 11 出现
●击坠真・龙王机后发生剧情，监察军全军撤退
●ベルグバウ被监察军捕捉

第 35 话C 冥府之枪

我方状况	ヴァルク
敌方状况	监察军小队 × 19
胜利条件	击坠ベミドバン或シュムエル
失败条件	クォヴレー被击坠
熟练度获得条件	5 回合内达成胜利条件

●ベミドバン或シュムエル与主角战斗后发生剧情
●己方增援可编成小队 × 12、战舰 × 3 出现
●ヴァルク・バアル撤退
●失败条件追加　己方战舰被击坠
●达成胜利条件后发生剧情
●敌方增援监察军小队 × 7 出现
●ベミドバン和シュムエル撤退
●敌方增援？？？出现
●胜利条件变更　击坠？？？
●达成胜利条件后发生剧情，クォヴレー强制移动
●クォヴレー换乘ディス・アストラナガン
●胜利条件变更　击坠ヴァルク・バアル

第 43 话C 人偶们的宴会

我方状况	可编成小队 × 14、战舰 × 5、SRX 小队强制出击
敌方状况	监察军小队 × 19、战舰 × 1
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰或リュウセイ被击坠
熟练度获得条件	5 回合内击坠ベミドバン

●敌人的战舰フーレ会不断复活
●达成胜利条件后发生剧情
●敌方增援ヴァイクラン出现
●SRX 小队强制移动
●胜利条件变更　击坠ヴァイクラン或フーレ
●达成胜利条件后发生剧情，进入后半部分

我方状况	[illegible]
敌方状况	[illegible]
胜利条件	击坠[illegible]
失败条件	[illegible]

●クォヴレー出场时气力为 150
●达成胜利后发生剧情，本关强制结束

www.pipaball.cn

第45话C

钢之战神

我方状况	可编成小队×14 战舰×[illegible]
敌方状况	监察军小队×14 真·龙王机
胜利条件	击坠敌方战舰
失败条件	己方战舰[illegible] 或[illegible]被击坠

●敌方剩余 7 小队时发生剧情
●敌方增援ヴァイクラン出现
●胜利条件变更，击坠ヴァイクラン
●熟练度获得条件出现 ヴァイクラン出现后3回合内将其击坠
●达成胜利条件后发生剧情
●敌方增援ディバリウム出现并加入ヴァイクラン小队
●我方增援バンプレオス出现，リュウセイ换乘至其上
●我方增援 DGG 小队、シュムエル、ディス・アストラナガン出现
●百舌小队强制移动并加入ディスアストラナガン和シュムエル小队
●失败条件变更 クォヴレー或ルリア被击坠
●将ヴァイクラン的 HP 削减到一半以下后发生剧情
●ヴァイアクラン HP 全回复
●将ヴァイクラン击坠后发生剧情
●监察军全军撤退

两大结局补完

最终话A

与你同在银河

我方状况	可编成小队×16 战舰×[illegible]
敌方状况	[illegible]小队×[illegible] 战舰×[illegible]
胜利条件	击坠[illegible]
失败条件	任一己方战舰被击坠

●出场时己方全员 HP、EN 残余 4/5，イデオン的计量为 3 级
●第 3 回合 PP 发生剧情，第 3 方势力宇宙怪兽小队×26
●イデオン计量上升最大级
●达成胜利条件后イデ力发动，游戏强制终结

P.S.完成所谓 BAD ENDING 后的通关记录一样可以开始下一周目的游戏，PP值和资金的继承和其他结局并没有差别。

最终话B

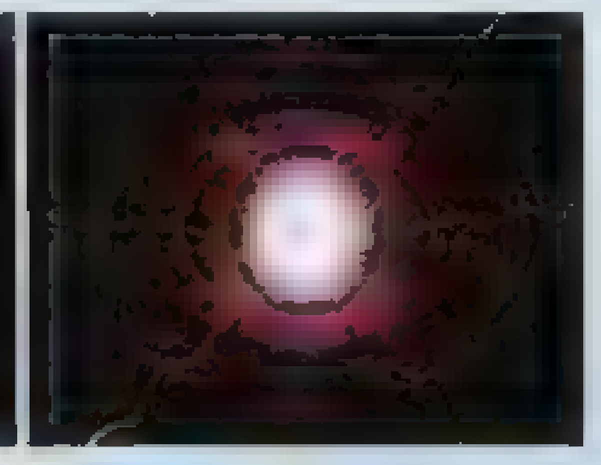
终焉的银河

我方状况	可编成小队×20 战舰×[illegible]
敌方状况	恶灵机小队×22 [illegible]
胜利条件	击坠？？？
失败条件	己方战舰被击坠

●将初期的？？？击坠后发生剧情，初期敌人全灭
●敌方增援灵帝、真·龙王机及恶灵机小队×17 出现
●胜利条件变更：击坠灵帝
●每当敌方剩余 5 小队时就会出现 4 队增援
●将灵帝的 HP 削减至 10 万以下发生剧情
●灵帝 HP 回复 150000，敌方增援ゲベル・ガンエデン×2 出现
●我方全员气力上升至最大值，SP 回复约 1/3
●达成胜利条件后，游戏强制终结





关于游戏的细节

隐藏要素取得方法修正

EVA 初号机F 装备：用 EVA 初号机击破游戏中出现的3个使徒（44话之后的4分支选择中必须选择"宇宙对ザフト"路线），并在第 52 话用初号机击坠 BOSS 初号机。达成上述条件后，如果第 52 话结束时 EVA 系 3 人的总击坠数在 150 以上时，第 53 话开战前的剧情结束之后就可以得到该换装。

イザーク和决斗[illegible]：首先在第 51 话开始之前ティアッカ的击坠数在50以上。在第51话前半部分击坠全部核弹后令ティアッカ与イザーク交战，如果两人在战斗后皆生存，那么イザーク就会在该话内暂时加入我方。如果ティアッカ的击坠数达到了标准，イザーク则会在本话结束之后正式加入。

ガビル：在第 49 话"响彻银河的歌声"前半部分用ガムリン击坠ガビル，后半部分ゲペルニッチ融合原始恶魔的事件发生前不击坠ガビル。这样在第 49 话结束以后，ガビル及其座机 FBz−99G ザウバーゲラン就会加入我军。

黑盖塔：第 36 话结束前ミチル的击坠数超过 20 即可入手。

ラゴウ：第 21 话 A"可爱的恶魔"中，暂时加入己方バルトフェルド和ダコスタ在过关时没有被击坠，且两人的合计击坠数在 10 以上；第 22 话 A"沙尘的尽头"中用发动了 SEED 能力的キラ击坠バルトフェルド，达成上述条件后，第 46 话 B"相信永远"结束后入手，其余路线会在第 48 话合流后入手。

ギジェー：第 41 话前期剧情选择应战，第 44 话结束后的分支选择外宇宙路线（バロータ星系或ボアザン星系），在第 48 话 B"在银河逝去"过关前イデオン的计量到达最大值。达成上述条件后，第 57 话 A"憎恶的环形之中"ギジェー会驾驶ガンガ・ルブ加入。若 57 话分支选择宇宙怪兽路线，虽然ギジェー同样会活下来，但是会无法得到ガンガ・ルブ。

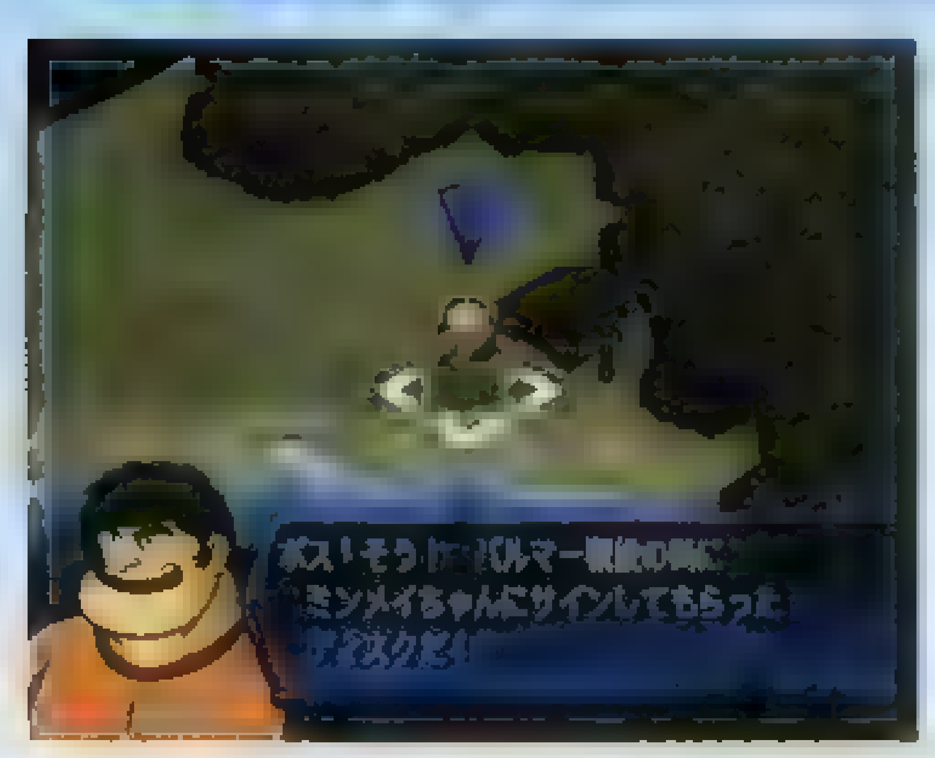
ν高达HWS换装部件：在第 36 话结束前，若アムロ的击坠数超过 60，即可于第 37 话开始前获得。若没有达成上述条件，在第 45 话B结束以后可以获得，没有走B路线的可以在第48话或第 49 话合流时获得。

Hi－ν高达：第 53 话"出航！突入银河的舰队！"之前アムロ和ブライト总击坠数超过 120 入手。

サザビー：第 53 话"出航！突入银河的舰队！"之前アムロ和カミユー的击坠数都超过 50 入手。

VF−1J（ミリア机）：第 21 话 A"可爱的恶魔"过关前ミリア的击坠数超过 30，则在过关后取得。

博斯老大的秘密宝物



超级系男主角第 10 话（第 10 话 A）以及第 46 话 A（永别了父亲，战士们的旅行）的作战地图是在科学要塞研究所。和前作一样，只要让ボス开着他的ボスボロット来到本关地图北方海滩小屋前一格处（面向大海），就会发生特殊剧情。（ボスボロット处于飞空或陆行状态并不会对此产生影响。）在第 10 话 A 中，因为敌人的攻击而导致只有剧情没有奖励。而在第 46 话 A 中，在发生剧情之后就可以得到博斯的秘密宝物"ミンメイのディスク"（明美的 CD，每回合回复 10 点 SP）。

音乐小队的最大功效

①一回合全主力气力 170

到游戏中期时，バサラ、ミレーヌ、レイ将学会增加气力的地图武器。把バサラ编到一个小队中，把ミレーヌ、レイ编到另一个小队中。开战后先将这两个小队编到邻近的位置，然后把主力全调到地图武器的范围之内排好。接下来先用激励将バサラ和ミレーヌ的气力提升至可以发动地图武器。然后用情热把两人的歌 EN 提升至 5 万，并使用一次热血。此过程中如果 SP 不够的话就用期待来补足，歌 EN达到一定数值后选择SB就可以使用地图武器了。

在 5 万歌 EN 和热血的作用下，バサラ和ミレーヌ各使用一次地图武器便可将范围内的小队气力全部提升至170。尽管用此法会浪费一个回合，但绝对是事半功倍的！

②无限行动

到游戏中期时，バサラ、ミレーヌ、レイ还拥有增加 SP 的地图武器。在 5 万歌能量且使用了热血的情况下，使用地图武器一次最多可以增加 30 点 SP！利用这一点可以实现无限行动。

先按左面说的方法为バサラ、ミレーヌ、レイ编队，注意バサラ和ミレーヌ的队中一定要有一个会觉醒的角色。然后将所有会期待的人编到两个小队中，靠觉醒不断对着这两个小队使用地图武器，就有大量的SP富余。只须注意多用期待，不要浪费多出来的 SP，再就是别忘了用觉醒，就可以在一回合内令一到两支配有觉醒的主力部队不断行动。如果在队中编上有绊、应援、祝福、补给的机师，就更加方便了。

芯片复制BUG

这条秘技的使用时机是第 45 话决定分支之前，有两个限制条件 一、不能选择 バロータ星系へ"分支（即有バサラ、ミレーヌ、レイ同行的《MACROSS 7》路线）；二、欲复制的芯片，其数量至少要有两个，只有一个的话无法复制。

在决定分支之前，先在バサラ、ミレーヌ、レイ的机体上装上你想复制的芯片。此三人的机体每台都能装两个芯片，也就是说一共可以复制6个芯片。然后任意找3台机体（必须要在决定分支后留下来的机体，推荐为原创系的机体），装上和バサラ、ミレーヌ、レイ的机体上一样的芯片。这样，在决定分支之后，装在バサラ、ミレーヌ、レイ的机体上的芯片会退回，但装在另外3台机体上同样的芯片却不会退回，复制成功。

注意使用这个BUG后，如果将多出的芯片取下的话，复制出来的芯片会立刻消失，因此在使用这个 BUG 前要先想好给哪些机体复制哪些芯片。

EN回复BUG

上一期的攻略中也提到过这个BUG，可能有部分读者没有注意到。使用这个 BUG 要求小队在空中或者宇宙中移动，让该小队进行移动时，在其移动到指定地点出现指令选择框前按"×"键取消移动，该小队机体的EN就会回复之前的移动所应该消耗的 EN 量。当小队在地面移动时因为不会消耗EN就无法使用这个 BUG。

ACE BONUS

熟悉系列惯例系统的玩家应该知道，当一名机师的击坠数超过 50 时他就成为了王牌机师，可以获得ACE BONUS。本作的ACE BONUS和前作《α 2》一样，包括出场气力 +5、击坠敌机时的资金奖励为普通机师的 1.2 倍。除此以外，在每关结束后的整备界面中出现的3名我方部队中击坠数最高的机师还能够获得 TOP BONUS，即出击时气力 +5。也就是说，如果击坠数超过了50并且是我方的"TOP 3"，这样的机师在出击时的气力就会直接变为110！



文 LightLucifer

PROLOGUE

他走了……
只留我一人孤独地活在这个世界里
在那同时
这个打击也令我陷入了深深的绝望中

有时我不禁问自己
我……一个人活下来真的好吗？
没有你的陪伴，我的生存有何意义？
没有你的世界，又有什么希望可言？

在那个漫天雪花飘舞的暗夜里
他出现了
出现在我的梦中
可是……
那是梦？还是现实？
现实为何会渐渐被梦境侵蚀入其中？
不过，这一切都无所谓了……

带我去吧
去有你存在的世界中……

《零 刺青之声》剧情小说（上）

序章

一

1988年6月13日，下午14时30分，新宿东京医院。

在紧随着自己的好友坂口宗信医生走在医院4楼的走廊上时，天仓萤不时向四处张望着，想将周围的一切都铭刻在自己的脑海中。这倒不是刻意进行的举动，而是身为都市幻想小说家的这个青年每到一个新地方都会做出的自然反应而已。

与前三层相比，4楼病房中住的绝大部分病人都是需要进行静心疗养的那一类型，因此在走廊中很少会看见有病人走动，而医生护士们在来到这一层后也会刻意地放慢脚步，尽量创造一个安静的环境，不打扰病人们的休息。

当来到这一层后，那种弥漫在医院中的药味一下子淡了许多，这也让萤略微觉得舒畅了一些。

“就是这里了。”

当来到接近走廊尽头的地方时，坂口推开左手边的那扇门，侧身向天仓萤做出了一个“进来”的手势。

萤点了点头，跟着坂口走进房间内，并将门带了起来。

这是一间收拾得非常整洁的单人病房，只是那扑鼻而来的浓重药味让萤不由得皱了皱眉头。在略微扫视了一下房内的布局后，萤将目光投向了那个躺在病床上一动不动，正处于睡眠状态中的年轻女子。

这个名叫浅沼切子的23岁的女子，便是萤此次来到医院的目的。

上个月初的一个深夜中，浅沼切子的家中遭到了两个匪徒的抢劫，她的父母及弟弟都在此次劫难中惨遭杀害。在紧急时刻，父母将切子藏在了壁橱里，这才令她幸免于难。四天后，接到邻居报案的警察赶到了浅沼家，这才将从那时起就一直躲在壁橱中、四肢都已僵硬的切子救了出来。

在那天晚上，透过壁橱门的缝隙，切子亲眼目睹了父母及弟弟惨遭匪徒虐杀的全过程。虽然警方想通过她来了解当时发生的情况，但在遭受了那沉重的打击后，浅沼切子的精神已经完全崩溃了。即使是在被送到病房中后，她也总是要钻到床底下，蜷缩在角落中以惊恐的眼光向外界张望着。无奈之下，警方只得放弃了向其进行求证的企图，转而全力投入到破案工作中。

不过，天仓萤感兴趣的却并非这起强盗杀人事件，而是之后发生在切子身上的某件怪事。

据萤的朋友　　同时也是切子主治医师的坂口宗信所言，当切子被送到病院大概一个星期后，她便经常会陷入长时间的沉睡中，而且睡眠的时间也是越来越久，这与萤正在写的一篇以都市怪谈“沉睡之家”为题材的小说的某个迹象恰好吻合。

由于对于“沉睡之家”的传闻大多流传在医院的记载中，外界对其知之甚少，即使身为都市幻想小说家的天仓萤也只是对这个传闻略知一二而已，因此萤才会请求坂口让自己来切子的病房看一下以进行小说的取材。原本坂口对此一口回绝，但在萤的死缠烂打，以及作出不会在小说中涉及该起事件、不会惊动受害人、只在病房中停留5分钟等种种承诺后，他也只好勉强同意了好友的请求。

萤凝视着由于长时间陷入沉睡状态而导致看起来异常憔悴的浅沼切子，没有回头，向身后的坂口问道：“她这次睡了多久了？”

坂口略微思忖了一下，回答道：“三个星期左右，这也是她被送来这里后入睡时间最长的一次。”

“三个星期？”萤对这个回答显得有些意外，他虽然早就知道女子经常会一睡不醒，但没想到竟然会是如此之久。

“没办法将她叫起来吗？”



天仓萤

坂口摇了摇头，“在之前几次她陷入沉睡时我们就尝试过各种方法了，一点用处都没有，只能等待其自然醒来，但说老实话，我们也不敢肯定她这次是否还能醒过来……”

“……那和植物人有什么区别。”萤低声嘟囔了一句，而这话语也传入了坂口的耳中。

“所谓‘植物人’，是指在严重脑损害后病人长期缺乏高级精神活动的状态。这些人对外界刺激毫无反应，不能说话，肢体无自主性地运动，但有时眼睛却会无目的性地转动。看似清醒，可实际上却一直陷于昏迷状态。”坂口向萤解释道，“一般来说，持续超过4周以上的植物人状态被称为持续植物人状态，一旦患者的持续植物人状态超过数个月，那就很难再有好转的可能了。不过……这个女人的症状却与植物人完全不同……”

坂口从文件夹中取出浅沼切子的病历递给天仓萤，继续讲解道。“当她第一次陷入昏迷时，由于之前她曾遭受过某种弥漫性的脑损伤。所以我们本以为她进入的是暂时性植物人状态，可之后她表现出来的症状却让我们完全推翻了先前的判断。”

“是指她那与日俱增的睡眠时间吗？”萤略微翻了一下病历，抬头问道。

“……并不完全是……”坂口犹豫了一下，继续说道，“关键在于她所做的那个梦，以及醒来后所发生的某件事情。”

“……详细给我说说如何？”

“很奇怪……我也不知道该怎么说才好。”坂口挠了挠头，显得有些困惑，“虽然听上去像是在说胡话，可是……”

忽然间，坂口脸色一变，话语也戛然而止。他迅速指向躺在床上的女子，急忙说道：“快看，我说的就是那个！”

萤连忙扭头望去。女子依然静静地躺在那里，可是，她裸露在床单外的皮肤上竟然渐渐浮现出了一种怪异的青色纹身，仔细看来就仿佛是一条条纠缠盘旋的青蛇一般。

“这是……怎么回事？”

“自从送到这里一个星期后，浅沼小姐每次入睡时都会做一个奇怪的梦，当梦醒之后，一种难以忍受的剧痛都会向其侵袭而来，而伴随着那阵疼痛出现在她身上的，便是这个奇怪的蛇斑纹身。”坂口说道，“一开始时，这个纹身只是出现在她右肩部的一小块区域，但随着时间的推移，现如今已经蔓延至了她的全身。也正是从这个纹身出现时起，浅沼小姐的睡眠时间才变得越来越长，据精神科专家推测，这是她对那种剧痛所产生的自我防御行动。但现在我们还是对这种奇怪的纹身现象感到疑惑不解。”

萤刚想继续追问，外面忽然传来了敲门声。在得到允许后，一个护士从外面走了进来。

“请问您是天仓萤先生吗？”护士有礼貌地问道，当看到萤点头后，她继续说道，“在外面有您姐姐打来的电话，如果方便的话，请您随我来一下好吗？”

“嗯，麻烦你了。”萤侧身向坂口示意其稍等自己片刻，然后随护士来到了不远处的接待室。

电话那头传来的，果然是他的姐姐天仓静的声音。萤和姐姐的关系从小就非常好，当他工作之后，几乎每个月都会前往姐姐家中进行探望。萤本来以为姐姐来电话只是例行公事的问候，但随着谈话的深入，他的表情也渐渐变得凝重了起来。

“冷静点，姐姐。通知当地警方了没有？……嗯嗯，我知道了，今天下午我就去那里……别担心，零和萤她们俩也不是小孩子了，一定不会有事的……好的，我一到那里就马上通知你，你好好注意一下自己的身体，不要太急了……好，那么就这样，我先挂了。”

就在萤刚刚挂上电话时，屋外忽然传来了坂口的一声惊呼，紧接着响起的便是重物砸地的声音。当醒悟到声音传来的方向正是刚才自己所处的那个房间时，萤急忙赶了出去，并以最快的速度冲进了那间单人病室。

首先映入他眼中的，是身体紧紧贴在墙角处，正以惊恐的目光望着病床那边的坂口。矮柜倒在他身边不远处，原本放置在柜子上的花瓶也已在地上摔得粉碎，似乎是刚才坂口在极度慌乱的状态下失手打翻的。

当发现病床上已经不见了那个名叫浅沼切子的女子的身影后，萤几步冲到了坂口面前，急切地问道：“怎么回事？那个女的到哪里去了？”

坂口张大了嘴，牙齿因为恐惧在颤栗中咯咯作响，一句话都说不出来，斗大的汗珠自他额头处滚滚而下。过了半晌，他才抬起右手指向病床的位置，浑身不住发抖着。

“消、消失了……”

萤循着他手指的方向望去，不由自主地倒抽了一口冷气。此时他才注意到，原本浅沼切子所在的病床的白色床单上已经变得一片漆黑，残留下来的还有些许如同炭灰一般的物体。更令人吃惊的是，那片漆黑显现出的赫然是一个人类的形态。

不知怎的，萤忽然间打了个冷战。在刚才那一刹那，他清楚地感觉到有一阵冷风从自己的身边吹过，就好像有一个人刚刚从自己的身边走过去一般。

“已经不在了……”突然间，一个女子幽怨的声音在萤的耳边响起。他猛然转身，但身后却是空空如也。当回过头时，萤注意到坂口的脸色已经变得死一般地惨白，很明显，他也听到了那个声音。

虽然此时正值夏日，但萤却感到浑身冰冷，就仿佛置身于万丈冰窟中一般。他将目光转回到病床上，怔怔地盯着那堆人形的炭灰。尽管自己过去曾写过无数篇类似的恐怖小说，可当这种事情真的发生在自己身边时，萤才第一次感受到那种恐慌无助的感觉。

他不由自主地将目光投向坂口宗信，两人面面相觑，一时间都由于这巨大的震惊而不敢做出任何动作。在经历了刚才的慌乱后，如今的房中变得异常寂静。

死一般的寂静……

二

6月25日，夜，东京首都高速公路。

在黑暗的夜幕下，雨水依然在不知疲倦地冲刷着大地。由于台风的影响，这次降雨已经持续了数天之久，而据气象台预告，雨势在今晚还会继续加大。在这种天气内，平日里车水马龙的高速公路上的车辆骤然间少了许多，只是偶然能通过两侧昏黄的路灯看到几辆出租车穿梭而过罢了。

此时，一辆黑色的本田轿车正以高速行驶在高速公路上，所驶过的路面上水花四溅而起。而当看到车外的雨一点都没有停的迹象后，坐在驾驶席上的名为黑泽怜的女子不悦地摇了摇头，轻轻叹了口气。

如果雨再这样下下去的话，那么她就会无法按时赶到编辑部将胶片交给责任编辑，而如果这种情况发生的话，那也将是她从业以来首次未能如期完成的委托。

一想到这里，怜不自觉地又将车的速度加快了一些。

“开慢一点吧，怜，太危险了。”坐在她旁边的未婚夫优雨有些担心地劝道，“突然要提前一天截稿的是他们，就算迟到了也不是你的责任啊。”

怜以微笑回应了身为出版社编辑的恋人的安慰，但心中的烦躁却没有丝毫减弱，而开车的速度也只是稍微放缓了一点而已。

从外表上看大概谁都不会相信，这位只有23



岁、一身时尚打扮的美丽少女竟然会是该地颇有名气的自由摄影师。从大学时起，黑泽怜便以自己的摄影作品在国内获得了众多荣誉，受到了业界的一致好评。毕业之后，她谢绝了几家公司的邀请，而是选择了成为一名自由摄影师。这一方面是由于她喜欢无拘无束的生活，不希望受到规则束缚的缘故，另一方面也是受到了未婚夫优雨的鼓励所致。当年在大学中正是因为优雨的邀请她才会加入了摄影社，可以说，为两人牵上红线的正是那小小的照相机。

自从从事这个工作时开始，以拍摄景物照和特定要求照技术出色的黑泽怜便受到了数家杂志报刊的青睐，纷纷与其签订了长期供稿协议，而怜的表现也从来没有令她们失望过。不但拍摄的照片水准非常高，更重要的是在怜的身上从来都没有期刊杂志最为害怕的拖稿现象出现，而怜也一直以此为傲。但这次因为前几天一直在为将于下个月举行的婚礼做准备，所以拍照的工作才会拖延了一段时期，怜本以为能在最后一天前将照片拍好，但今天下午报社却打来电话通知她杂志将提前一天截稿的消息，这令怜一下子手足无措了起来，急忙按照当初的委托前往完成了拍照工作。

本来如果一切顺利的话，她是能够如期赶到编辑部交稿的，但这场暴雨在路上却耽误了她将近两个小时的行程，这也让她的心情变得极为郁闷。

"对了。"优雨好像想起了什么，说道，"听萤说他的侄女已经在几天前找到了。"

"哦，是吗？"怜随口应了一句，但也并没往心里去。

虽然与那个叫天仓萤的人只见过几次面，而且几乎没有进行过交谈，但由于优雨经常在自己面前提到这位好友的缘故，所以怜对于他的事情还是比较清楚的。

天仓萤是一位幻想小说家，而他最拿手的题材便是类似于学校七大不可思议事件、裂口女传说这一类的都市怪谈。优雨和萤是因为工作的关系认识的，并在不久后因相同的兴趣爱好而成为了莫逆之交。

关于萤的侄女失踪的这件事情，怜在上周约会时曾听优雨提到过。一个多星期前，天仓萤的姐姐静的两个女儿——天仓茧和天仓零在暑假期间去了正在修建的水神水坝附近的山林进行旅游，静知道姐妹俩想在水坝建成之前回到这个幼时经常游玩的地方再感受一下童年的美好时光，所以便答应了她们。但是，就在姐妹俩抵达水神水坝仅仅半天后，静便与她们完全失去了联系。心急如焚的静急忙打电话向当地警方报了警，但警方在经过了一天的搜索后却是一无所获。由于静一直以来便身染痼疾行动不便，因此她才专门拜托萤前往该地协助警方调查。

但当来到该地并从警方处得知两个侄女的大概失踪地点后，萤才明白事情究竟有多严重。

长年以来，在这一带都流传着一个故事。传说在山林中有一个从地图上消失的村庄，从前在这个村子里曾发生过一次残忍的大屠杀，生还者只有一个女孩而已。自那天之后，这个村子一直都笼罩在大屠杀那一夜的黑暗之中，而当游客在林中迷路后，大都会被引诱到这个村子来，之后，他们就将永远地在人世间消失无踪。

这并不是一个可以一笑置之的传闻，因为身为幻想小说家的萤为了取材曾经专门来到此地针对这个传说进行过调查，而大量有力的证据也证实了那个村庄以及这几年来数十起失踪事件的存在。

当从萤口中得知这个消息后，优雨一直为好友的安全有些担心，直到二天前萤打电话告诉他事情的进展后才松了一口气。虽然怜与萤并不熟，但当看到恋人那欣慰的表情后，她的心情也稍微放松了一些。

"那两个女孩没事吧？"怜没有转头，一边开着车一边随口问道。

"嗯……没事。"优雨犹豫了一下，这样回答道。

在略加思索后，优雨还是决定等回家后再与怜讨论这件事情。一方面是担心会让正在专心驾驶的恋人分神，另一方面，他也不认为现在的怜会对这些事感兴趣。

实际上，在山林中的湖边被发现的女孩只有妹妹天仓零一人而已，而姐姐茧则是音讯全无。警方本想从零那里得到一些线索以进行调查，但女孩却好像是受到了很大的刺激似的一直处于精神恍惚状态，只是呆呆地注视着自己的双手，不时会低头掩面抽泣。

无奈之下，萤只得将其送到了医院中进行修养，希望能让自己的侄女尽快恢复过来，而他则会继续调查这件事情。当时在湖边找到神智不清的零的时候，同时在她身边发现的还有一个非常古老的照相机。可以确认的是，这绝对不是天仓家的东西，而且它应该与失踪的茧有着一定的关系。在古书中，萤查到了这个被称为"射影机"的东西的画像，不过与其相关的资料却少得可怜，而且不知为何，零一看到这个照相机就会吓得大喊大叫。无奈之下，萤只得将射影机寄给了优雨，希望同样在都市传说研究方面颇有造诣的他能够帮助自己调查一下这个东西。

"今晚回去的时候让怜帮忙看一下吧，说不定她能知道些什么。"优雨这样想着。而此时，怜的声音则令他回过了神来。

"优，怎么了？"看到男友出神的样子时，怜关切地问道。



优雨摇了摇头，脸上露出了一丝笑容。"没什么，刚才在想些事情而已。"他顿了一下，继续说道："明天再到那家店去看一下吧，那里的家具总体来说还算不错，早些买下来也好再去购置些床上用品。"

"嗯。"怜轻轻应了一声。

当察觉到未婚妻听到"床上用品"这四个字时脸微红的样子后，优雨知道怜想到了些别的事情，忍不住轻笑了起来。

"笑什么笑！"听到优雨的笑声后，怜的脸更红了，空出右手来狠狠地捶了一下优雨的肩膀，但心里却感到格外温暖。

一晃眼间，怜与优雨交往已经有4年之久了。与个性外向、活泼好动的自己不同，优雨人如其名，是一个文静、温柔，有如宁静的雨一般的人。对于她来说，这个男子就如同自己生命中的保护伞，无论什么时候，只要看到优雨的笑脸，怜便会完全放心下来。

离婚礼只剩半个月不到的时间了，怜在心底暗暗下了决心，等了结了今晚这项工作后，剩下的这段时间她将推掉所有的委托，全身心投入到婚礼的准备工作上去。她低头看了一下表，现在离与报社编辑约定的时刻还有整整半个小时，时间可以说是相当紧迫。但如果再将车开快一点的话，那说不定还能在最后关头按时赶到。

想到这里后，怜下意识地又将时速提高了5公里。这已经属于是超速驾驶了，但面对优雨的担心，怜却只是一笑置之。

在这个时候，路上应该不会有其他车的，超一点速大概也没什么关系吧。

当时的怜是这样想的。

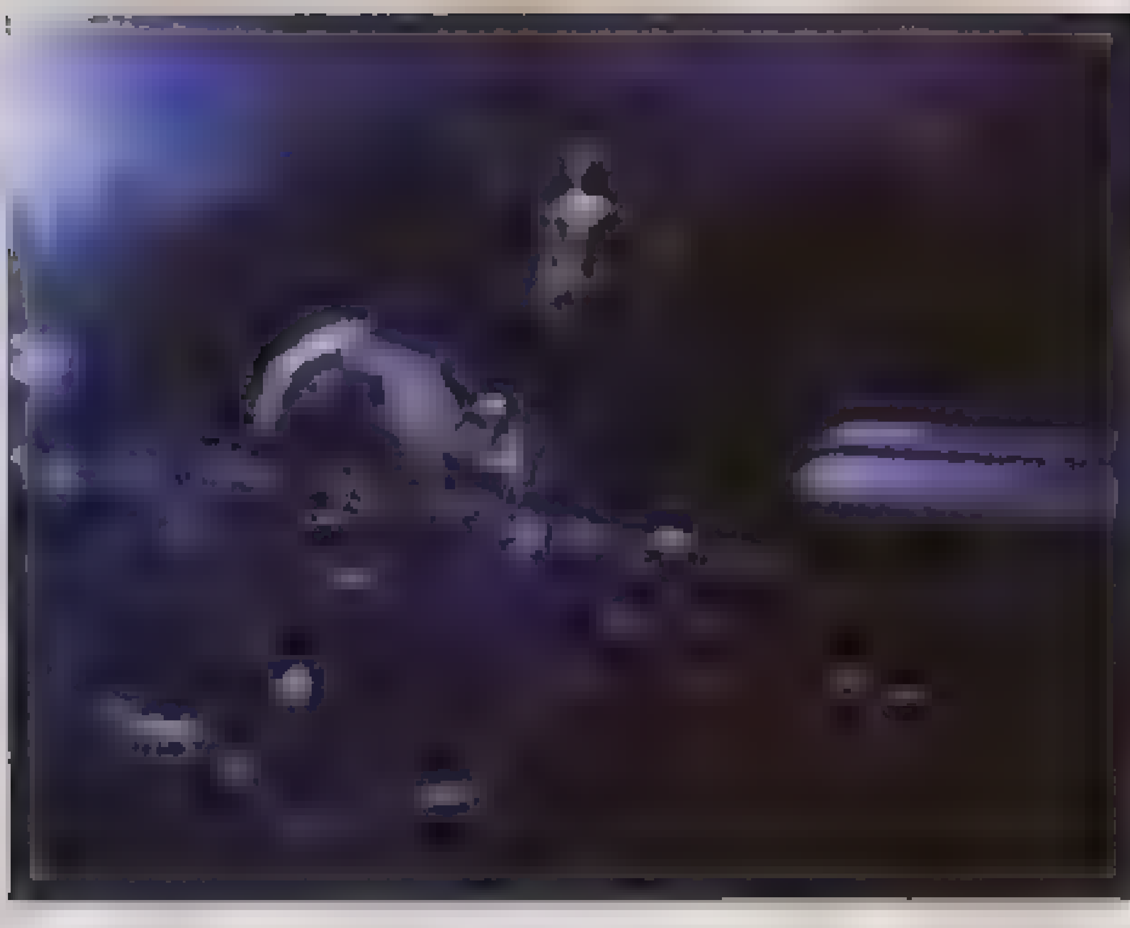
但是，这个决定，却令她在之后的岁月里永远陷入了深深的自责及痛苦中……

"小心！"

当听到优雨突然发出的这声大喊时，怜浑身一震，立即从刚才的走神中恢复了过来。而这时她却震惊地看到，一辆刚刚拐过拐角的大型卡车正以高速向这边猛冲了过来，对方的刹车好像失灵了，速度没有丝毫减缓，反而越来越快。

当两辆车即将相





撞时，怜急忙将方向盘向右侧猛转，虽然在千钧一发之际与卡车相擦而过，但湿滑的地面及那摩擦所导致的冲击却令轿车完全失去了控制，向着另一侧的护栏猛撞了过去。

伴随着那声震天动地的巨响，怜只感到自己好像整个从车里被抛了出去飞在空中，接下来，她便完全失去了知觉。

也不知过了多久，一声惊雷终于将怜从昏迷中炸醒了过来，遍身的疼痛使她忍不住发出了呻吟声。此时雨还在下，而且比刚才更大了一些，冰冷的雨水令怜很快就恢复了神智。

昏迷前最后留在视线中的那一幕情景如闪电般在怜的脑海中划过后，一种莫名的恐惧铺天盖地向其倾袭而来。她急忙扭头张望四周，而最终停留在她眼帘中的，是不远处那辆翻倒在地上，已经因剧烈的碰撞导致严重变形的黑色本田轿车。

“优！”怜惊呼一声，急忙从地上挣扎着站了起来。此时右手传来一阵锥心刺骨般的剧痛，似乎是在刚才的碰撞中骨折了，她能感觉到自己的头破了，混杂着雨水的鲜血自额头处沿着脸颊缓缓滑落，而她的两只脚也有些不听使唤，每走一步都如同踩在千万根针上一般。但对未婚夫的担心却令怜完全顾不上自己的伤势，她强忍着痛，一瘸一拐地向着翻车的地方赶了过去。

路边的一截护栏已经完全被车撞断了，碎裂的车窗玻璃散落在附近的地面上，踩上去吱吱作响。当转到车的另一边时，怜脑中忽然嗡地一声大响，之后变得一片空白。她嘴巴轻轻张开，嘴唇由于巨大的恐惧不住颤抖着，但却说不出一句话来。

映入她眼中的，是一半身体被压在车下，静静躺在那里一动不动的优雨……

“优！”回过神来的怜冲上前，发疯似的想将未婚夫从车中拉出来，但羸弱的她却无论如何都无法拉动被车紧紧压在下面的男子。鲜血在优雨的身下缓缓流出，但片刻间便被雨水冲淡，消失在了地上形成的水潭中。当尝试了无数次仍是徒劳无功后，怜彻底地绝望了。在瓢泼大雨中，她跪在地上，呆呆地看着双目紧闭的优雨，泪水终于无法抑制地夺眶而出。

“优……优……”在黑沉沉的夜幕下，跪在地上的女子垂头抽泣着，不断呼唤男友的名字，但却得不到丝毫回应。

雨依然在下，越来越大……



第一章



一



8月19日，东京郊外某间废弃了许久的大屋。

在选择好合适的角度后，黑泽怜按下了快门。随着“咔嚓”一声响过后，她轻吁了一口气，将相机从眼前放了下来。

距离那起车祸的发生，已经过了两个月的时间了。

自从优雨不幸身亡后，怜无论如何都无法从这沉重的打击中恢复过来。在最初的那几天中，她将自己牢牢关在家中，不想与外界进行任何联系。朋友的安慰，家人的劝说……每当听到这些关切的话语时，她总是忍不住会痛哭失声，甚至有时会产生一种想自杀的冲动。事实上，怜真的曾有一次企图割脉自杀，多亏恰好前来的助手深红在无意中发现了躺在床上不省人事的她，并急忙将她送到医院进行急救，这才令怜捡回了一条命。

“我明白你心底里一直都对自己的男友感到非常愧疚，认为正是自己的失误才导致了这起悲剧的发生。但我想告诉你的就是，死并不是一种解脱，那只是逃避现实的行为而已。不要再有求死的念头了，让逝者永远活在你的心中吧……”

在那之后，怜与自己的心理医生进行了长达半天的谈话，而医生最后说的这番话也一直缠绕在怜的耳边。虽然此次心理治疗并没有完全令怜解除心中的痛苦，但确实在一定程度上让她的心情稍微平静了下来。在医生的建议下，怜再度拿起了照相机，开始全身心投入到工作中，希望能凭借不停地工作摆脱一直缠绕在心中的阴影。

一晃眼间，已经过去两个月了。在这两个月中，怜几乎没有好好休息过一天，“家”对于她来说与旅馆已经没有什么区别。她整日都奔波在外面进行各种各样的拍照工作，由于过去在业界获得的良好口碑，许多杂志报社都很乐意与怜进行合作，所以她丝毫不用为缺少委托而担心。

而这次怜之所以来到这个废旧的屋邸进行拍摄工作，则是受到了一家以都市怪谈为主要内容的报社的委托。

根据那家报社的说法，这间大屋经常会出现各种灵异事件，也就是通常所说的“鬼屋”，所以他们才会拜托黑泽怜前往该地进行取材，准备就这间大屋在下期杂志上写一篇专题报道。

由于工作原因，优雨之前曾与这一类报社打过交道，所以怜对于他们的某些事情还是比较了解的。虽然打着新闻纪实类出版物的旗号，但一般来说，出现在此类报社上的文章几乎尽数都是凭空虚构出来的。与怜进行联系的这一家情况稍微好一些，至少他们在得到情报后会真的派人进行调查，而其他的多数杂志都是靠揣摩读者的心理来向撰稿人进行相应的约稿。

从学生时代起，怜就像许多同龄的女生那样对于恐怖电影非常感兴趣，那时她总是会要优雨陪自己一起去电影院，然后一边用双手掩住眼睛一边从指缝里偷偷地注视着银幕上情节的发展，不时会被那些恐怖的镜头吓得尖叫起来。当时的怜非常害怕鬼怪幽灵的存在，但自从毕业后从事了自由摄影师这个工作，并亲眼见证了诸多灾祸现场之后，对鬼怪的畏惧现如今已经渐渐地在她



脑中淡去。每当接到与这次委托类似的工作时，怜总是会觉得非常好笑，不过，既然对方肯付高额佣金的话，那又何乐而不为呢？

"怜姐。"此时，一个声音将怜从思绪中唤了回来。她扭头一看，映入自己眼中的是一位看上去只有18岁，身着白色衬衣及红格子短裙的美丽少女。

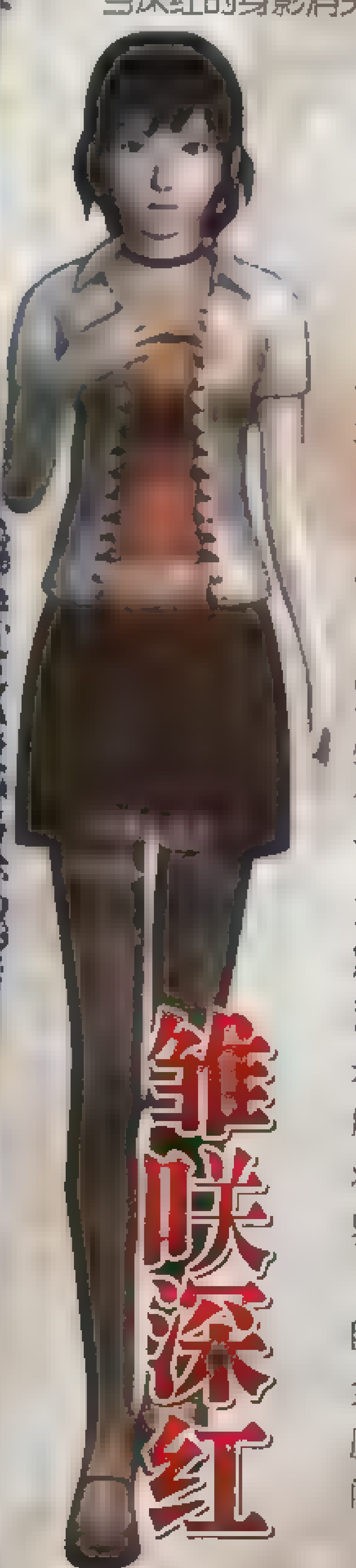
"我去那边看过了，不过什么都没有发现……"少女撇了撇嘴，似乎对此感到有些遗憾。怜放下照相机，笑着说道："虽然听说这里是什么鬼屋，但现在看起来不过是一间闲置了很久的破房罢了。"

"算了，传闻和事实总是有一定差距的嘛。"少女耸了耸肩，以这句话向自己进行了安慰。

怜微微一笑，低头看了看手表，表的指针刚刚指向17：00的位置。"留在这里大概也不会有什么新发现了。收拾一下东西准备回去吧，深红，这次的工作结束了。"

"嗯。"少女点了点头，将怜放在地上的摄影器材拿了起来。"那么，这个我先拿走了。"说完这句话后，她便向着大门的方向走去。

被称为深红的少女，便是怜现在的助手，同时，她也是优雨的好友真冬的妹妹。两年前，由于某起事故，深红失去了自己的哥哥。之后，在优雨的介绍下，深红成为了怜的助手，而两人相处得也是非常融洽，就如同姐妹一般。当不久前发生了怜的自杀事件后，在医生的建议下，深红搬进了怜的家中开始与其一同生活。开朗而认真的她在日常生活中给了怜许多帮助，而也正是由于她的存在，才使得怜的心情逐渐好转了起来。



当深红的身影消失在大门外时，怜也将目光重新转了回来。她环视着这间虽然破旧，但却没有任何异常的大屋，耸了耸肩，准备在拍下最后一张照片后便离开这里。

"就这里吧。"怜随便选择了一个角度，向着不远处的走廊尽头按下了快门。

但就在此时，一件异常诡异的事情发生了……

在取景窗内那原本空空如也的走廊尽头拐角处，竟然忽然间出现了一个男子的身影。怜急忙放下相机向对面望去，那个男子依然侧对着她低头默默地站在那里，一动不动。虽然相隔只有十几米，但感觉那条狭窄的走廊就仿佛是一条分界线，将两人分割在了两个世界。

而自从那个身影映入眼帘的那一刹那，怜就完全愣住了。她呆呆地站在原地，浑身的血液仿佛瞬间凝固了一般。



虽然说由于站立之处光线暗淡，加上男子是侧对着自己并且低着头，所以怜看不太清楚男子的相貌。但是那个身影，那种感觉，却是怜这一辈子都无法忘记的……数年间，那个人曾陪伴她度过了无数充满欢笑快乐的岁月，而在这两个月中，没有一天晚上那个身影不会在她的梦中出现。

"这是……梦吗……"怜难以置信地喃喃自语道。她难以置信地盯着不远处的男子，那个名字终于从其嘴边缓缓吐出。

"优……"

男子没有丝毫反应，在过了大概一两秒钟后，他缓缓转身，向着拐角走廊的另一侧走去。而当他的身影消失在拐角处时，怜方才如梦初醒。

"优！"怜急呼一声，赶忙向前追了过去。可就当怜转过拐角的那一刻，一种异常诡异的感觉在刹那间团团笼罩了她的身心。

时空仿佛在那一瞬间扭曲了，怜所处的空间顷刻间变为了失却了一切色彩，化为了一个只剩黑白两色的世界。

洁白的雪花纷纷扬扬地自天空飘落而下，可是……现在明明应该是夏季才对。而怜如今的置身之地也并非走廊，而是不知为何竟然变成了一个自己从未来过，充满了神秘诡异气氛的屋邸的墓园之中。

"这里是……什么地方？"

怜迷惑地看着正前方那阴森森的墓群，不由自主地打了个寒噤。而就在此时，优雨的身影又一次出现在了墓群的另一边，并缓缓消失在了对面尽头的房门内。怜犹豫了一下，然后毅然跑上前推开了那扇大门。

当推开门后，房内一片漆黑，没有一丝光亮的存在。怜从腰间拿出手电打开，这才通过那微弱的光芒看清楚了屋内的情况。映入怜眼中的是一个有着典型古老日式风格的房间，从建筑的风格来看倒是与刚才她所在的那间大屋极为相似，但要比后者干净整洁了许多。

怜缓步走在房间内，不住地向四周张望着。虽然没有发现任何异常之处，但她却总是感到似乎有什么东西正在某处窥视着她，而空气中也不时会传出仿佛是人语一般的模糊不清的声音，这种感觉让她不寒而栗。

穿过前厅，怜来到了一条长长的走廊中，尽管只是一闪而过，但她刚才确实看到优雨走在这条走廊上，并消失在了另一侧的尽头。

忽然间，怜感到身后似乎有些不对劲，一种奇怪的"嗒嗒"声音回荡在这空旷的大厅中，好像是有人正在以飞快的速度跑向这边似的。当怜回身准备看一下时，却被映入眼中的那一幕吓得花容失色。

在走廊的另一侧，一个身穿白色长袍，高举着一把血迹斑斑的大砍刀的男子正向怜这边飞奔而来，口中不住狂吼着意味不明的话语。怜没有丝毫犹豫，立即向着走廊尽头处飞奔而去。凄厉的吼叫声不断从她身后传来，可她连头都不敢回一下，只是拼命地逃着。

在千钧一发之际，逃到走廊尽头的怜一把推开房门跑了进去，并将门紧紧关了起来。过了片刻之后，房门那边的怒吼声渐渐消失了，此时怜那紧绷的神经方才松弛了下来。她背倚着木门慢慢滑坐到地上，大口大口地喘着气，听着自己的心脏像敲鼓似的怦怦跳动着。

虽然刚才只是粗粗一瞥，但怜却清楚地看到了那个男子的面孔。

说面孔也许并不适合，因为……那根本就不能称为"脸"了。在那仿佛被火烧毁而布满疤痕的脸上，耳朵、鼻子、嘴唇都已经被割去了，而两个眼珠也已不见所踪，所见之处只剩下了两个黑黑的大洞。

此刻，"鬼"这个单词突然浮现在了怜的脑海中，并令女子全身剧烈地一震。虽然怜平时对鬼怪传说嗤之以鼻，但现如今的情况却令她感到毛骨悚然。

正当怜浑身微微颤抖之时，优雨的背影又一次在前方的门前出现了。



"等一下，优！"怜大喊一声，想让自己的未婚夫停下脚步，但就在她喊的途中，优雨已经消失在了那边的门内。

怜不顾一切地跑上前推开了门，可就在此时，时空又一次扭曲了。当怜回过神来时，她惊愕地发现自己不知怎的仰面躺在了冰冷的地面上。四周一片黑暗，身上的衣服也已不知所踪。怜试着想站起来，但却发现自己连动一下手指的力气都没有，身体仿佛已经脱离了意识的控制，任凭她怎样努力都无法将自己的思想转化为行动。



这时怜才发现，从刚才开始，有四个身着白色浴衣的小女孩便一直静静地分别站在她四周的方位，一动不动，就仿佛是幽灵一般。披散的长发令人看不清她们的相貌，但挂在她们嘴边的那诡异的笑容却让怜浑身都起了鸡皮疙瘩。

哼唱着那完全无法听清的儿歌，女孩们同时蹲下身，分别用一只手将一根削得尖尖的木棒的尖端悬在了怜的手腕及脚踝上面几毫米处。而当看到小女孩们的另一只手举起小铁锤正准备敲向木棒时，巨大的恐惧也在同时如潮水般铺天盖地地向怜侵袭而来。她拼命挣扎着想要阻止女孩的行动，但却无法移动分毫，而心中那急切的呼救声到了嘴边也无论如何都吐不出来。

就在同时，一种奇怪的青色纹身忽然出现在了怜的背部，而在转瞬之间，那如同青蛇一般的纹身已经以飞快的速度蔓延笼罩至她全身的每一寸皮肤上。

无力挣扎的怜陷入了深深的绝望中，她以惊恐的眼神望向那些女孩，望着她们高高将锤子举起，然后毫不犹豫地向着放在怜四肢上的尖木猛砸了下来。

"怜姐？"

这声呼唤令怜浑身剧烈一颤。她慌忙向声音传来的方向望去，此时她才发现，自己现在置身之地竟然又变成了刚才的那间废旧大屋，而深红则正向着这边走了过来。

"怎么了，怜姐？"深红疑惑地问道，"从刚才起你就站在这里一动不动，有什么不对劲的地方吗？"

"……没什么……"怜摇了摇头，没有理会还想追问的深红，转身向着门外的方向走去。

在最初，她本想将刚才发生的一切都告诉深红，但话到嘴边又咽了回去，毕竟，刚才的那幕景象实在是太匪夷所思了，就连现在的她都不敢肯定那些究竟是否是自己的幻觉，更不要奢望别人会相信了。

当走到门外时，小雨依然在淅淅沥沥地下着。由于已经到了梅雨季节的缘故，这两天的雨几乎就没有停过，而据气象台所说，这种天气还会持续将近半个月左右，虽说雨并不大，但整日都看到外面灰蒙蒙的一片，总是会让人感到心里有几分烦躁。

拉开车门坐在驾驶席后，怜不自觉地又看了一眼手表，但却发现这块刚买了不久的表的指针从刚才起便停在17：00的位置一动不动，似乎是已经坏了。

"几点了。"怜扭头向刚刚上车还没坐稳的深红问道。

被问到的深红看了看自己的手腕，先是一愣，然后抬头向怜诧异地说道："奇怪，我的表好像坏了，一直就停在17：00的位置不动。"

怜的心一紧，不敢再问下去，而是连忙发动了汽车。此时的她已不想在这个地方多停留一秒钟，只盼着能尽快离开这里。

但是，无论她怎样努力，却都无法将刚才在幻梦中见到的身影从脑海中抹去。

怜紧紧咬住自己的下唇，眼眶微微地湿润了。

"优……"

二

半个小时后，怜与深红回到了位处于市中心的家中。

这间两层的公寓是怜与优雨在半年前共同挑选并买下来的，在搬进来后，两人对房子又进行了一番整修。由于优雨喜欢安静，因此室内的装饰风格给人以一种简洁大方而又清新淡雅的感觉。怜和深红的房间在二楼，而一楼则是主要是用来待客休闲的场所。

走进房间后，深红从怜手中接过了装摄影器材的背包，在将照相机拿出来后把其他的东西都放到了门口的矮柜中。看到深红准备前往暗室时，怜犹豫了一下，最终还是叫住了她。

"等一下，深红。"她快走两步到深红面前，尽量以平静的语气说道，"这次我来冲洗胶卷就可以了，你先去休息吧。"

"唔，好的。"深红感到有些诧异，因为像这种事情以前都是由她来进行处理的，不过她还是将照相机递给了怜。看着怜急匆匆地向着暗室的方向走去后，深红的脸上露出了迷惑的表情。

昏红的色彩笼罩在整间暗室中，怜小心翼翼地用夹子夹住已冲洗好的照片的两个角，将它们齐整地摆在了上面的挂架上。

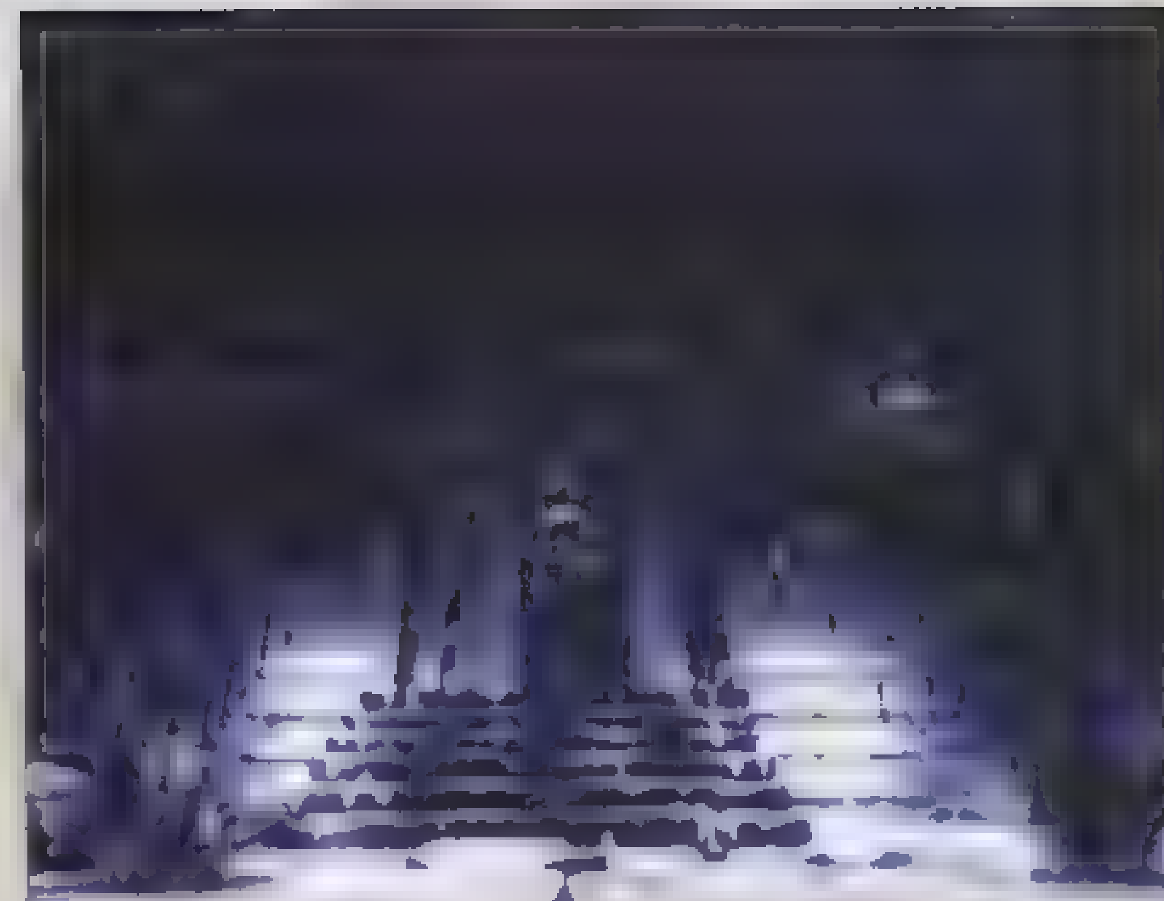
就在此时，怜最为关心的一张照片也在显影液中渐渐显露出来。而当看到那张照片后，女子几乎不敢相信自己的眼睛。她顾不上可能会令照片受损的危险，急匆匆地用夹子将照片夹起到自己面前。

这是今天下午怜在那间旧屋内拍摄的最后一张照片，而最令人震惊的是，优雨的身影竟然真的出现在了照片之中。

那一切，并不是幻觉……

当天晚上，怜做了一个梦。

纷纷扬扬的雪花从空中慢慢飘落，将整个地面都染成了一片银色。数百根蜡烛有规则地插在地上，烛光在黑暗中轻轻舞动着，勾出了一道道



诡异的光线。

在这静谧的暗夜中，怜静静地站在一个空旷的大庭院内，抬头望向伫立在自己面前的那座散发着神秘气息的巨大日式屋邸。

她曾经来过这里。

在白天的梦境中，她曾经来过这里……

这时，接受委托时那个编辑的话语又一次出现在了怜的耳畔。

"听人说，在那间鬼屋里，有时候能看到本应不存在于这个世界，但却是自己最思念的某个人的身影。"

能见到……那个人吗？

真的能……再次见到他吗？

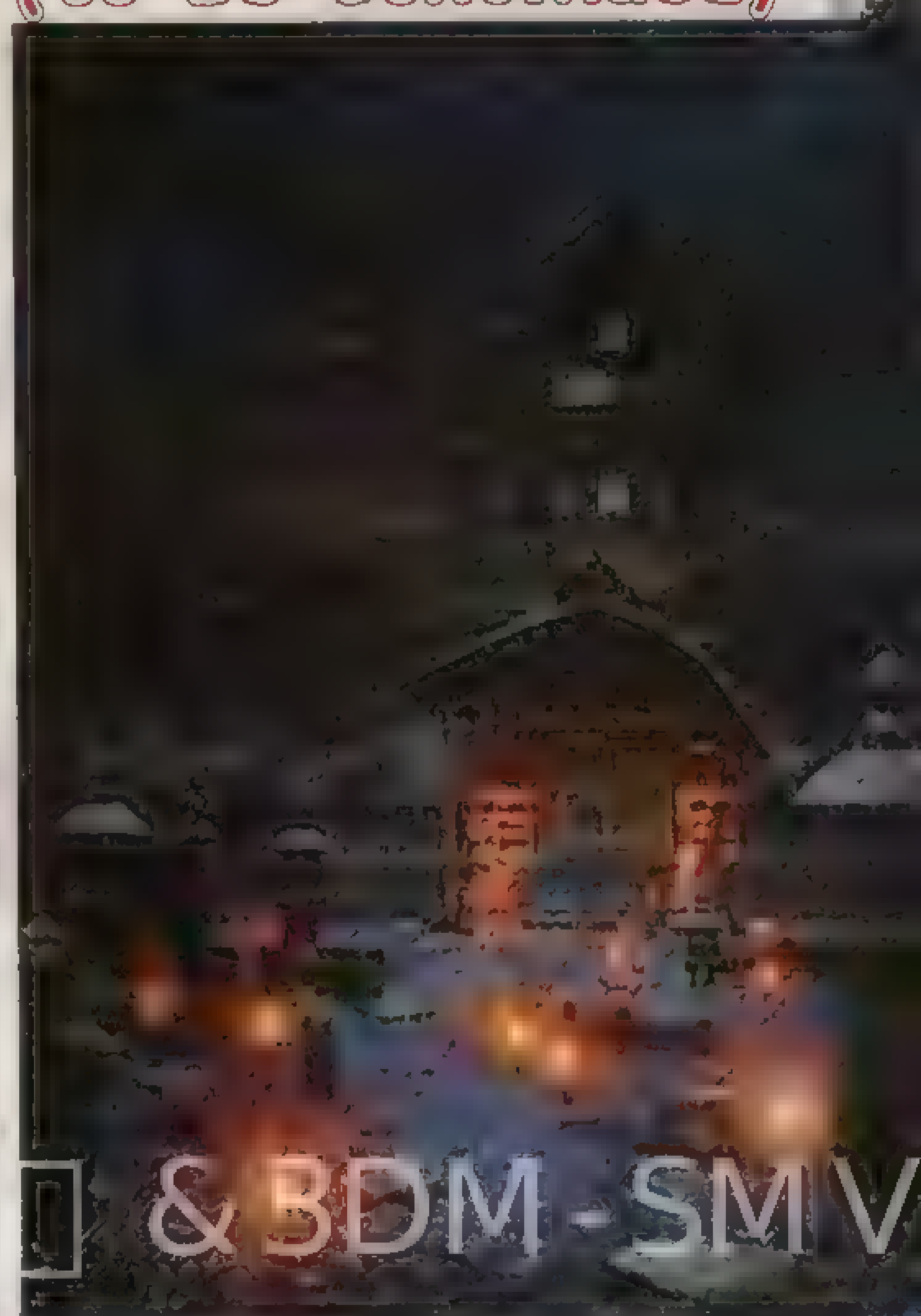
好象是受到了某种召唤似的，怜不自觉地迈动了步伐，一步步地向着那敞开了大门的屋邸走去。

但此刻，她却完全忽略了编辑之后所说的那句话语，或者说，是她的内心刻意想将这句话在心底抹去。

"但如果你追随逝者而去的话，就会同他一样去到那个世界中，永远都无法回头了……"

一切的一切……自此开始……

(to be continued)





文 邪魔天使&沙罗



格兰蒂亚III	Square Enix GameArts	RPG
PS2	2005年8月4日	日版
[illegible]	[illegible]	12岁以上

说实话，《格兰蒂亚III》离预期中的水平还是有一段距离的，游戏发售前制作人说本作将强调剧情，自然让人想到这应该是回归至一代那样的优秀作品，但实际情况却让人感到有些遗憾。游戏一开始的确让人小小地感动了一把，华丽的背景给人惊艳的感觉，而剧情也有颇有意思，角色的表现也很到位。但进入第二张碟后则是无尽的迷宫轰炸，关于剧情交待就比较少了，有点前重后轻的感觉。不过游戏的战斗还是很爽快的，具有系列一贯的风格，这是值得高兴的事情。希望下一作在剧情安排和隐藏要素上面多下一份心，因为对于玩家而言，这个系列是能够带来快乐的永远的童话。

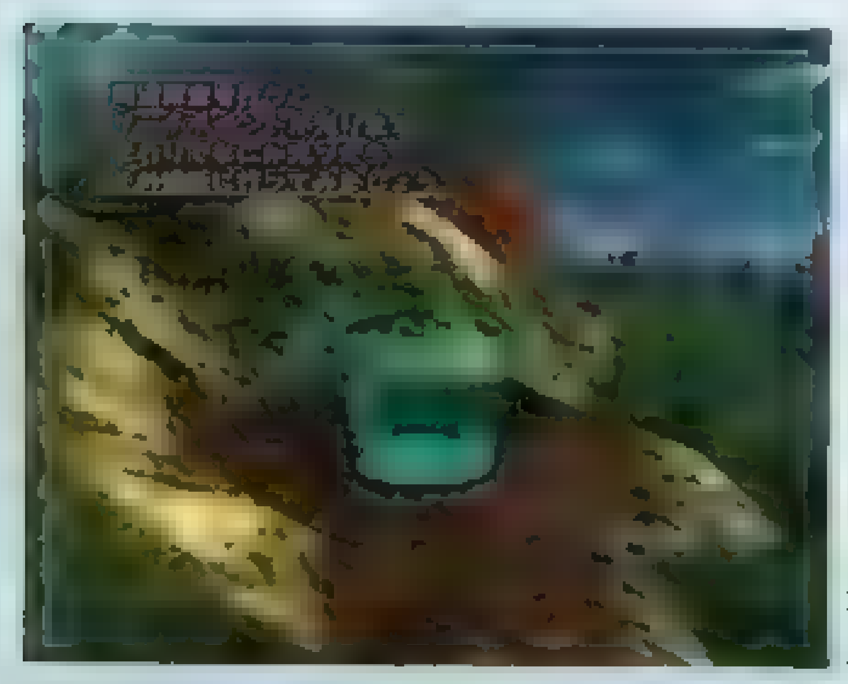
操作简介

十字键	角色的移动（行走）／项目的选择
左摇杆	角色的移动／项目的选择
右摇杆	视角回转
L1／R1	视角回转／更换角色
L2／R2	上空视角（战斗时一直按住）
○	决定／调查
×	取消／挥剑（地图上）／作战变为手动
□	地图周边调查／视角切换
△	开关状态画面／作战切换（战斗时）／打开作战菜单（战斗时）
SELECT	跳情节（只有将跳情节设为ON时才有效）

冒险之书

地图探索

◆地图上可调查的物体当接近时会显出按○的提示，这时按下○就可以进行调查；而接近可破坏的物体时会显出按×键的提示，按下×键就可以破坏物体，破坏物体可以得到道具，但有时会从破坏的物体中钻出敌人，这也是系列的特色。不过要注意的是，破坏物体时方向要准确，如果方向不对是破坏不了物体的。



◆在迷宫中按□键就可以进行周边探索，如果探索范围内有宝箱、机关等探索点时会有一声音效。同时，这些探索点会被一圈绿色的光所笼罩，有了这些绿光，找到探索点就很容易，但这些绿光只会保留一段时间，不久就会消失，所以在迷宫里要时常按□键来进行探索。另外，部分可破坏的物体在进行周边探索时是不会有反应，请大家注意。

不意与先制

挥剑不仅可以破坏障碍物还可以打击敌人，当用剑砍中地图上的敌人时敌人会进入短暂的晕厥状态，这时与之接触就会形成"不意"状态，不意对我方有利，我方包围敌人，范围特技更容易命中。如果用剑砍中地图上的炸弹，炸弹爆炸时如果将敌人炸晕，这时接近敌人就会形成对我方大大有利的先制状态，先制状态下我方可以立刻行动，而敌人的行动非常滞后，所以经常利用地图上的炸弹对战斗非常有利。不过反之，如果被敌人从背后或侧面袭击的话就会被敌人先制，更糟的情况是自己中陷阱然后被敌人从身后接触，那对我方就非常不利了。



飞机画面

当情节进行到一定程度时就可以乘坐飞机在世界冒险了，靠近飞机按○键就会让玩家选择是飞空还是去其他地点。飞空自然是飞到世界地图上空，自己操作飞机进行探索，而去其他地点则是可以直接飞到去过的地方，是个很方便的设定。需要注意的是，选择"去其他地点"的场所是乘飞机时曾降下的场所，如果没有坐飞机去过是不会出现选项的。

左摇杆	[上下]下降・上升／[左右]迂回
右摇杆	视角移动
○	着陆（显示着陆点时）
×	加速
△	显示全体地图
□	减速
L1	接收信息
L2／R2	空中回旋
L3	旋转机身



A 接收情

显示电波的接收情况，当显示"PRESS L1"时按L1键就会收到信息，很多都是搞笑信息，你会听到许多飞行员在空中对马的情形。（笑）

B 场所提示点

显示城镇、迷宫，按R1键可以看该地点的说明。

C 着陆点

当接近可以着陆的地点时就会显示，按○键即可降落。

D 方位[illegible]

E 水平仪

F 高度计

G 速度计

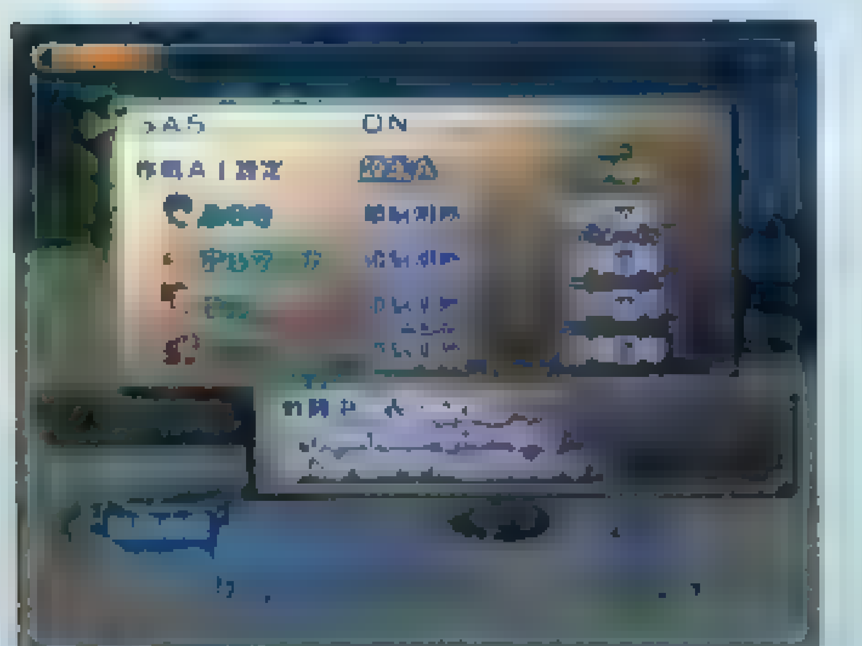
©1997,1999,2000 GAME ARTS
©2005 GAME ARTS SQUARE ENIX All Rights Reserved.
Character Illustration:YOU YOSINARI

战斗之书

战斗设定

◆SAS

这是本作中出现的很体贴的系统，当可以取消敌人的进攻以及敌人有强力攻击正在发动时，该系统会提示玩家当时最好采取的措施将伤害减少到最低，提示时会有一个红色的心箭头出现在相应的指令选项上。比如敌人正在使用魔法或技，这时我方如果可以用Critical或者有来得及发动的带取消效果的必杀技，那么SAS会提醒玩家使用；而如果我方已经来不及用取消攻击，这时SAS系统会提醒玩家采取防御的措施。如此方便的系统，大家还是打开比较好。



◆作战AI设定

在战斗设定菜单或战斗中按∧都可以进行作战AI的调整，如果玩家嫌手动去一个个选选项太麻烦，想用自动战斗，那么就要事先给每个角色下达命令。根据命令的不同，角色在自动战斗时会根据命令采取不同的攻击方式，作战A设定好之后，进入战斗时会自动发生效果。设定分A、B两个，在战斗中通过按∧键进行切换，按、键是返回手动操作模式。

作战AI种类

マニュアル	不使用AI行动　由玩家自己输入命令。
正正堂堂	只使用Combo（コンボ）和Critical（クリティカル）进行攻击。自己的HP在20%以下时，如果成为敌人的目标将进行防御，是节约型的作战方式。
狂喜乱舞	使用强力的魔法和必杀技打击敌人，不考虑MP和SP的残余量，以最强攻击为优先，但同样的行动不会连续进行，是攻击性的作战方式。
头脑明晰	根据战斗状况和敌人强度其行动发生变化，是万能型的作战。

Combo

即普通攻击，通常情况下是2连技，在装上特定的技之后连击数会上升，虽然可而已给予敌人更多的伤害，但不能取消敌人的动作。



Critical

即重攻击，通常情况只能给予敌人一击，给予敌人伤害也不大，但可以让IP槽上的敌人行动顺序延后，如果敌人此时正在咏唱魔法或是处于必杀技的等待时间，则可取消其咏唱和等待。后期装上特定的技能后Critical的攻击次数和攻击范围可增加。

SP回复

如果不受伤结束战斗就会得到Excellent奖励，其效果是SP回复10%。另外，SP还会在战斗中随着时间自动回复，而受到敌人伤害，用Combo或Critical给予敌人伤害也会徐徐回复SP。



宝珠

宝珠是使用从圣兽那里获得的力量，并且都是剧情中得到。游戏中一共可以拿到4颗宝珠，每一个宝珠的性能都不一样。拿到宝珠后战斗中，在画面的右上方就会出现一个宝珠槽，当宝珠槽呈彩虹色时说明可以使用宝珠，这时在必杀技的选项右边就会出现宝珠的选项。使用一次宝珠后宝珠槽就会清空，要靠不断打倒敌人来蓄宝珠槽，蓄满之后才能再次使用。



空中连击

本作中加入的新系统，将敌人打浮空后如果此时再给予攻击就会形成空中连击，空中连击时角色会采用特殊的空中连续技对敌人进行打击。能将敌人打浮空的攻击方式有Critical和带浮空效果的魔法，Critical浮空性能比较好的角色有艾尔菲娜和尤琦，魔法的话有地面向空中喷出性能的魔法是最好的，比如水系的シャキア等。另外，敌人处于魔法咏唱和必杀等待时被Critical打中基本上都会浮空。

当用空中连击打倒敌人的时候所获得的报酬会发生变化，金钱将变为平常的1.25倍，当出现道具时

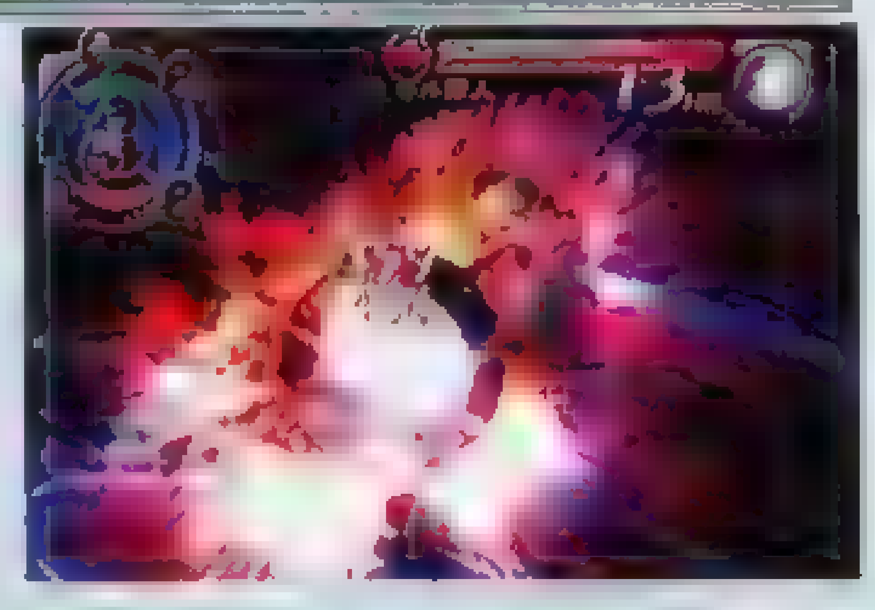


会额外获得平常1/4的金钱。另外，用空中连击打倒敌人出现珍贵道具的几率也会增加，下面是几率增加的幅度变化：

极珍贵道具	1/256→24/256
超珍贵道具	32/256→96/256
珍贵道具	96/256→176/256
普通道具	256/256→256/256

反击伤害与连击奖励

行动中攻击敌人时，如果是反击攻击，那么伤害将增加30%。另外，连击会根据连击数逐渐增加伤害，从2HIT之后每1HIT就会增加3%的伤害，所以那些连击数高的魔法或技往往比一些只有1HIT的魔法或技能打出更高的伤害。



IP槽

战斗一贯是《格兰蒂亚》最让人称道的地方，而其战斗方式也自成一派。敌我双方角色的行动都会在IP槽上显示出来，通过IP槽我们可以掌握敌人的行动动向，以拟定最好的策略。《格兰蒂亚》的战斗分为指令输入、指令实行和待机状态三部分，待机时角色行动的速度由"行动"这项能力来决定，"行动"越高，角色能够行动的速度就越快；从指令输入(COM)到开始行动(ACT)的速度由指令来决定，比如Combo、防御、回避的实行就比较快，而强力的魔法就需要较长的咏唱时间，必杀技则根据熟练度发生变化，有的必杀技领悟了神髓后其发动时间可以达到0。

1 图标移动的方向

2 待机状态

行动结束后的角色会处于待机状态，从待机状态到可以输入指令的速度由"行动"来决定，行动值越高待机时间越短。

3 我方图标

4 敌方图标

敌人决定行动时图标上会出现"！！"的标志。

5 COM：指令输入点

当我方角色的图标到达COM时所有其他角色的行动停止，我方选择好行动并决定后，所有的角色图标才会再次移动。

6 指令待机中



7 ACT：指令实行点

下达指令后的角色从COM移动到ACT的这段时间都是准备时期，此若受到敌人带取消效果的攻击那么准备就会被取消，并且其行动顺序会大大滞后。另外，当受到Combo攻击时，准备是会停下来的，只有当攻击结束后才会再次进行准备。

豆知识一：アークリフの森、ノウティカ高原出现的羊型敌人是赚钱的好道具，它们本身不厉害，而且还会掉羊皮，卖掉一个有1000元。

必杀技

当特殊技能级别（SpLv）达到一定程度，角色用Combo进行攻击时就有可能领悟新的必杀技。使用必杀技将消耗SP槽，SP槽会随着战斗逐渐积累（也有加速SP回复的道具）。随着必杀技使用次数的增加，必杀技的熟练度也会增加，每领悟一个秘诀效果就会有提升，当领悟到第5级神髓时，效果达到最高。

注：由于米兰达、阿隆索和海柯特中途会离队，因此必杀技成长只保留了最后留下的四名角色，请见谅。

秘诀标志

- P 给予伤害增加，持续时间增加（第一段）
- S 发动时间缩短
- P 给予伤害增加，持续时间增加（第二段）
- R 发动后待机时间缩短
- P 给予伤害增加，持续时间增加（最大值）

米兰达

技名	威力	属性	消费 SP	类型	范围	目标	习得 Lv	备注
八双斩り	★★	无	25	攻击	单体	敌	–	带取消效果
地龙闪	★★★	土	40	攻击	扇形	敌		–

阿隆索

技名	威力	属性	消费 SP	类型	范围	目标	习得 Lv	备注
スラストクラッシュ	★★	无	25	攻击	单体	敌	-	带取消效果
ランサースマッシュ	★★★★	无	40	攻击	单体	敌	–	–

海柯特

技名	威力	属性	消费 SP	类型	范围	目标	习得 Lv	备注
赤い冲击	★	–	40	攻击	全体	敌	–	带取消效果
结界	–	–	75	攻击	单体	敌	–	封住敌人行动，并在一定时间内持续给予伤害
终わる世界	★★★★★★	–	99	攻击	全体	敌		全能力下降

尤琦

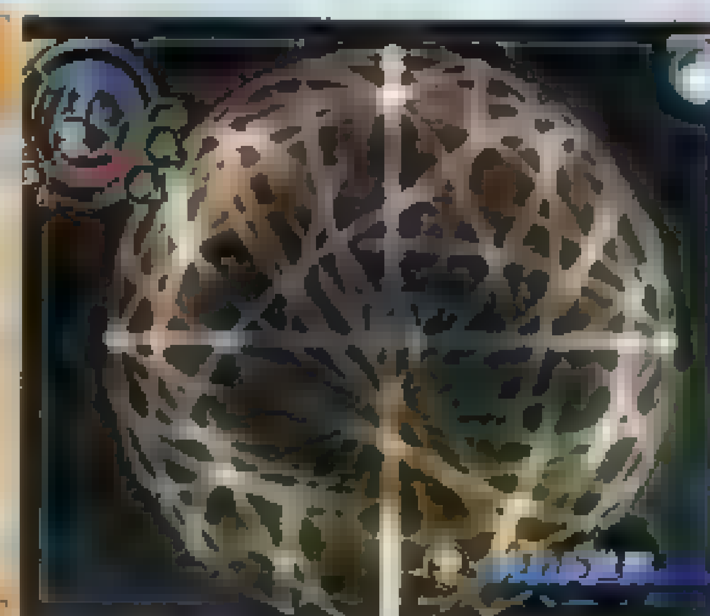
技名	威力	属性	消费 SP	类型	范围	目标	习得 Lv	备注
天空剑	★★	无	25	攻击	单体	敌		带取消效果
旋风剑	★★★	风	40	攻击	圆形	敌	SpLv2	–
疾风阵	–	–	25	强化	自己	自己	SpLv4	Combo 回数变为 2 倍
列风斩舞	★★★★	风	50	攻击	单体	敌	SpLv6	–
无敌のオーラ	–	–	75	强化	自己	自己	SpLv7	一定伤害为 0
龙阵剑	★★★★★★	无	99	攻击	全体	敌	SpLv9	–




天空剑成长	P（伤害增加 20%）	S（准备时间 90→0）	P（伤害增加 45%）	R（再行动 1.50→1.37）	P（伤害增加 75%）
旋风剑成长	P（伤害增加 30%）	S（准备时间 150→60）	P（伤害增加 80%）	R（再行动 1.75→1.62）	P（伤害增加 140%）
疾风阵成长	P（持续时间增加 10%）	S（准备时间 180→75）	P（持续时间增加 25%）	R（再行动 0.75→0.50）	P（持续时间增加 50%）
烈风斩舞成长	P（伤害增加 30%）	S（准备时间 120→45）	P（伤害增加 80%）	R（再行动 1.50→1.37）	P（伤害增加 140%）
无敌のオーラ成长	P（伤害 600 削减，持续时间增加 10%）	S（准备时间 60→15）	P（伤害 1000 削减，持续时间增加 25%）	R（再行动 1.75→1.62）	P（伤害 1600 削减，持续时间增加 50%）
龙阵剑成长	P（伤害增加 30%）	S（准备时间 240→90）	P（伤害增加 80%）	R（再行动 2.00→1.87）	P（伤害增加 140%）

艾尔菲娜

技名	威力	属性	消费 SP	类型	范围	目标	习得 Lv	备注
コメットスパイク	★★	–	25	攻击	单体	敌	–	带取消效果
スタンフォース	★	–	30	攻击	单体	敌	SpLv2	追加效果，麻痹
リップルショット	★★★	–	40	攻击	直线	敌	SpLv4	–
ホーリーサークル	–	–	60	强化	自己	自己	SpLv6	张开敌人无法靠近的光之障壁，会反应出装备武器的追加效果
エネルギードライブ	–	–	50	回复	全体	我方	SpLv8	回复我方 SP
终わる世界	★★★★★★	–	99	攻击	全体	敌	–	全能力下降




コメットスパイク成长	P（伤害增加 20%）	S（准备时间 90→0）	P（伤害增加 45%）	R（再行动 1.50→1.37）	P（伤害增加 75%）
スタンフォース成长	P（伤害增加 20%，持续时间增加 10%）	S（准备时间 120→45）	P（伤害增加 45%，持续时间增加 25%）	R（再行动 1.75→1.62）	P（伤害增加 75%，持续时间增加 50%）
リップルショット成长	P（伤害增加 30%）	S（准备时间 150→60）	P（伤害增加 80%）	R（再行动 1.75→1.62）	P（伤害增加 140%）
ホーリーサークル成长	P（持续时间增加 10%）	S（准备时间 60→15）	P（持续时间增加 25%）	R（再行动 1.75→1.62）	P（持续时间增加 50%）
エネルギードライブ成长	P（SP 回复 40）	S（准备时间 60→15）	P（SP 回复 55）	R（再行动 1.75→1.62）	P（SP 回复 75）
终わる世界成长	P（伤害增加 30%）	S（准备时间 240→90）	P（伤害增加 80%）	R（再行动 2.00→1.87）	P（伤害增加 140%）

注："终わる世界"在海柯特离队时传给艾尔菲娜，其熟练度也同时保留。

乌鲁

技名	威力	属性	消费 SP	类型	范围	目标	习得 Lv	备注
岩石碎き	★★	无	25	攻击	单体	敌	–	带取消效果
冲破	★★	无	30	攻击	周围	敌	–	–
热血魔球	★★★★	火	40	攻击	单体	敌		–
大车轮	★★	无	50	攻击	直线	敌	SpLv6	带取消效果
影法师	–	–	25	强化	自己	自己	SpLv7	实体化的影子配合本体一起攻击，会反应出装备武器的追加效果
热血大魔球	★★★	火	60	攻击	圆形	敌	SpLv8	–
红莲华	★★★★★	火	75	攻击	直线	敌	SpLv9	–
ウル・ダイナマイト	★★★★★★	无	99	攻击	单体	敌	SpLv10	–

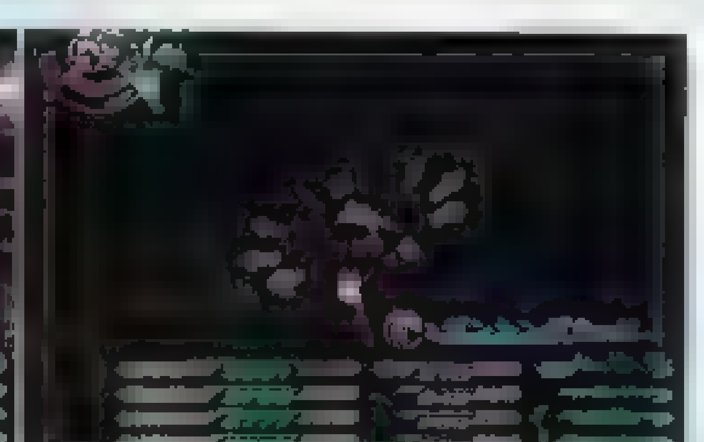




岩石碎き成长	P（伤害增加 20%）	S（准备时间 90→0）	P（伤害增加 45%）	R（再行动 1.50→1.37）	P（伤害增加 75%）
冲破成长	P（伤害增加 30%）	S（准备时间 45→15）	P（伤害增加 80%）	R（再行动 1.75→1.62）	P（伤害增加 140%）
热血魔球成长	P（伤害增加 30%）	S（准备时间 120→45）	P（伤害增加 80%）	R（再行动 1.50→1.37）	P（伤害增加 140%）
大车轮成长	P（伤害增加 30%）	S（准备时间 150→60）	P（伤害增加 80%）	R（再行动 1.75→1.62）	P（伤害增加 140%）
影法师成长	P（持续时间增加 10%）	S（准备时间 180→75）	P（持续时间增加 25%）	R（再行动 0.75→0.50）	P（持续时间增加 50%）
热血大魔球成长	P（伤害增加 30%）	S（准备时间 180→75）	P（伤害增加 80%）	R（再行动 1.75→1.62）	P（伤害增加 140%）
红莲华成长	P（伤害增加 30%）	S（准备时间 120→45）	P（伤害增加 80%）	R（再行动 1.50→1.37）	P（伤害增加 140%）
ウル・ダイナマイト成长	P（伤害增加 30%）	S（准备时间 150→60）	P（伤害增加 80%）	R（再行动 1.50→1.37）	P（伤害增加 140%）

达娜

技名	威力	属性	消费 SP	类型	范围	目标	习得 Lv	备注
ホーミングシュート	★★	无	25	攻击	单体	敌	–	带取消效果
マナキャプチャー	★	无	40	攻击	圆形	敌		MP 吸收
ダンシングカード	–		25	强化	自己	自己	SpLv7	召唤光之卡片保护自己，每1HIT 用 1 张卡片反击
魔王阵	–	–	75	强化	自己	自己	SpLv8	魔法的 MP 消费为 0

ホーミングシュート成长	P（伤害增加 20%，卡片为 7 枚）	S（准备时间 90→0）	P（伤害增加 45%，卡片为 8 枚）	R（再行动 1.50→1.37）	P（伤害增加 75%，卡片为 10 枚
マナキャプチャー成长	P（伤害增加 20%）	S（准备时间 180→75）	P（伤害增加 45%）	R（再行动 1.75→1.62）	P（伤害增加 [illegible]）
ダンシングカード成长	P（卡片 6 枚，持续时间增加 10%）	S（准备时间 60→15）	P（卡片 8 枚，持续时间增加 25%）	R（再行动 1.25→1.12）	P（卡片 10 枚，持续时间增加 50%）
魔王阵成长	P（持续时间增加 10%）	S（准备时间 180→75）	P（持续时间增加 25%）	R（再行动 0.75→0.50）	P（持续时间增加 50%）

豆知识二：可破坏的障碍物在经过一段时间后会再次出现，这样可以不停地破坏获得道具，里面不乏有魔法和灵力的回复道具。

专精能力

《格兰蒂亚Ⅲ》中新增了专精能力这个系统，分为魔法Lv、技巧Lv和特技Lv三种。每个角色在这3种能力中都有自己的专长，而且每个人专精能力的级别上限都是不一样的，快速提高专精能力的级别是能够装备更多的魔法和技以及更快领悟必杀技的不二选择。

专精能力的种类与成长项目

魔法Lv（Magic Level）	影响能够装备魔法的数量以及更高级别的魔法蛋
技巧Lv（Skill Level）	影响能够装备技巧的数量以及更高级别的技巧书
特技Lv（Special Level）	影响必杀技的习得以及SP的上限

专精能力的提升

提升专精能力需要达到一定的点数，战斗中的每个行动都能获得点数，虽然这些点数在游戏中并没有显示出来，但只要超过一定值就会让专精能力成长。需要注意的是，每个角色每种行动获得的点数有可能是不同的，比如同样是进行Combo攻击，尤琦可以获得4点，而达娜只能获得1点。

提升魔法Lv的方法	使用魔法、使用道具（含使用武器上附带的魔法）、战斗胜利
提升技巧Lv的方法	使用Combo攻击、防御或回避、战斗胜利
提升特技Lv的方法	使用Critical攻击、使用必杀技攻击、战斗胜利

点数获得量

姓名	胜利	Combo	Critical	魔法	必杀技	道具	防御
尤琦	8	4	2	1	3	2	1
艾尔菲娜	8	2	1	3	1	2	1
米兰达	4	1	1	1	1	1	1
阿隆索	4	1	1	1	1	1	1
乌鲁	8	2	2	1	4	2	1
达娜	8	1	1	4	2	2	1

角色的专精能力最大值（不包括离队的三名同伴）

姓名	魔法Lv	技巧Lv	特技Lv
尤琦	12	15	14
艾尔菲娜	14	13	13
乌鲁	11	14	15
达娜	15	12	11







魔法与技巧

利用装备魔法蛋和技巧书来获得相应的魔法和技巧是《格兰蒂亚X》的设定，而《格兰蒂亚Ⅲ》也延续了这个设定，并且在原有基础上进行了适当的简化。游戏中魔法分为火、土、水、风四个属性，而技巧也分为心术、技术、体术三种。魔法和技巧都有BOOST级，最高为3级，只有装备了之后才会发挥效果。魔法可以从魔法屋买或从魔法蛋中生成，技巧可以从技巧屋买或从技巧书中生成。装备魔法和技巧只能在记录点、魔法屋和技巧屋中进行。

魔法一览

火

技名	威力	消费MP	类型	范围	目标	备注
ヴァーン	★★	4	攻击	单体	敌	—
ヴァンストライク	★★★	9	攻击	单体	敌	—
ヘルヴァーナ	★★★★★	21	攻击	单体	敌	—
ズンガ	★★	14	攻击	直线	敌	—
ズンデオ	★★★★	28	攻击	圆形	敌	—
デズン	★★★★★	78	攻击	全体	敌	—
ヴァンブレイズ	★★★★★	64	攻击	扇形	敌	—
ヴォライド	★★★★★★★★	84	攻击	单体	敌	—
ワオ	—	12	强化	圆形	我方	一定时间攻击力上升
ヘブンゲート	★★★★★★★★★	99	攻击	单体	敌	—

土

技名	威力	消费MP	类型	范围	目标	备注
グラギン	★★	15	攻击	全体	敌	—
グランジオ	★★★★	45	攻击	全体	敌	—
メテオストライク	★★★★★	48	攻击	单体	敌	—
ポズ	★	8	攻击	单体	敌	让敌人中毒
キュロア	★★★	40	攻击	圆形	敌	吸收敌人HP
キュール	—	8	补助	单体	我方	治疗毒、麻痹
ハルベール		16	补助	单体	我方	治疗毒、眠り、麻痹、混乱、封印、病气
ヨミ	—	24	补助	单体	我方	复活同伴
ディガン	—	8	强化	全体	我方	一定时间内防御、抵抗上升
プリズン	—	99	强化	自己	自己	一定伤害为0
マグネイド	—	5	补助	全体	我方	将敌人集中到战场中央

水

技名	威力	消费MP	类型	范围	目标	备注
シャキア	★★★	10	攻击	单体	敌	—
シャキーガ	★★★★	28	攻击	扇形	敌	—
シャキード	★★★★★	77	攻击	全体	敌	—
デュブリス	★★★★★★★	99	攻击	直线	敌	—
ケロマ	★	4	回复	单体	我方	HP回复
ケロマム	★★★	12	回复	单体	我方	HP回复
ケロマキシム	★★★★★	36	回复	单体	我方	HP回复
ミケロマ	★	10	回复	全体	我方	HP回复
ミケロマム	★★★	30	回复	全体	我方	HP回复
ムーニャ	—	9	补助	全体	敌	让敌人睡眠

风

技名	威力	消费MP	类型	范围	目标	备注
ヒューイ	★	6	攻击	圆形	敌	
ヒュースラッシュ	★★	10	攻击	直线	敌	—
ヒューネルン	★★★★	26	攻击	圆形	敌	—
ライガ	★★	15	攻击	圆形	敌	附加麻痹效果
ライデン	★★★★	30	攻击	扇形	敌	附加麻痹效果
テンライ	★★★★★	60	攻击	直线	敌	附加麻痹效果
アストライア	★★★★★★	99	攻击	全体	敌	附加麻痹效果
ランナ	—	20	补助	单体	我方	一定时间内行动、移动上升
クルル	—	15	补助	圆形	敌	让敌人混乱
フィオラ	—	18	补助	全体	敌	封印敌人的魔法必杀技
デスト	—	40	补助	单体	敌	让敌人战斗不能

魔法生成

在魔法屋中可以通过消费魔法蛋而将魔法蛋里的魔法提炼出来，这就是魔法生成。需要注意的是魔法生成后，原有的魔法蛋就会消失，所以在生成之前需要仔细查阅魔法屋中有哪些魔法可以买，魔法蛋里面哪些不用装备，这样才能避免不必要的浪费。

注：文中所有的魔法蛋都将后面的“エッグ”省略，请注意。

フレア	1	ヴァーン
ストーン	1	ディガン
アクア	1	ケロマ
ウィンド	1	ヒューイ
ボム	2	ズンガ
リーフ	2	キュール
フロスト	2	シャキア
サンダー	2	ライガ
ブレイズ	4	ヴァンストライク
クエイク	4	グラギン
レイン	4	ケロマム
サイクロン	4	ヒュースラッシュ
ライフ	5	キュロア、ケロマム、ミケロマ
バースト	5	ズンデオ、シャキーガ、ライデン
ブラスト	5	ズンデオ、ポズ
ツリー	5	ヨミ、シャキア
アイシクル	5	シャキーガ、ライガ
ライトニング	5	ズンガ、ライデン
ボルカノン	6	ヴァンストライク、ヘルヴァーナ
グラビティ	6	グラギン、グランジオ
レイク	6	ケロマキシム、ムーニャ

テンペスト	6	ヒュースラッシュ、ヒューネルン
ブースター	7	ワオ、ディガン、ランナ
ヒール	7	キュール、ハルベール、ヨミ
カラミティ	8	デズン、メテオストライク
フォレスト	8	メテオストライク、ミケロマム
ブリザード	8	シャキード、デスト
フォトン	8	ヴァンブレイズ、テンライ
クラスター	9	ヴォライド、グランジオ
ホーリー	9	プリズン、ケロマキシム
フェンリル	9	デュブリズ、ヒューネルン
カオス	9	ヘルヴァーナ、アストライア
エーテル	10	ヴォライド、デュブリス、テンライ
ダスト	1	マグネイド、クルル、フィオラ

豆知识三 故事后半期回到遇到阿隆索的サバタール海滩，调查那个装过阿隆索的木箱就会得到“回忆的碎片”

魔法蛋合成

有的魔法屋中可以进行魔法蛋的合成，这是通过合成将两个魔法蛋合成为一个魔法蛋。通过合成可以得到更高级别的魔法蛋，而最强的魔法蛋几乎都是靠合成才能得到的。

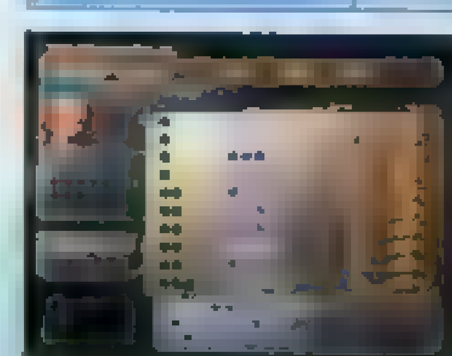
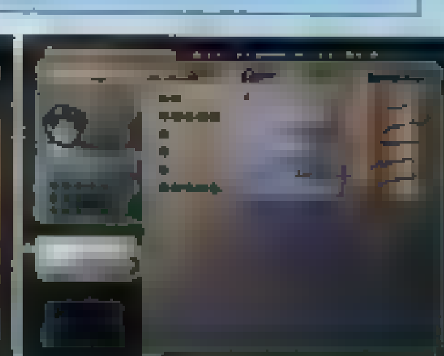
合成后	魔法蛋的组合
ダスト(Lv1)	フレア×アクア
	フレア×レイン
	フレア×レイク
	ストーン×ウィンド
	ストーン×サイクロン
	ストーン×テンペスト
	アクア×ブレイズ
	アクア×ボルカノン
	ウィンド×グラビティ
	ウィンド×クエイク
	ボム×フロスト
	ボム×アイシクル
	リーフ×サンダー
	リーフ×ライトニング
	フロスト×ブラスト
	サンダー×ツリー
	ブレイズ×レイン
	ブレイズ×レイク
	クエイク×サイクロン
	クエイク×テンペスト
	レイン×ボルカノン
	サイクロン×グラビティ
ボム(Lv2)	フレア×ストーン
リーフ(Lv2)	ストーン×アクア
フロスト(Lv2)	アクア×ウィンド
サンダー(Lv2)	フレア×ウィンド
ブレイズ(Lv4)	フレア×フレア
クエイク(Lv4)	ストーン×ストーン
レイン(Lv4)	アクア×アクア
サイクロン(Lv4)	ウィンド×ウィンド
ライフ(Lv5)	Lv1 魔法蛋×Lv9 魔法蛋
	Lv2 魔法蛋×Lv8 魔法蛋
	Lv4 魔法蛋×Lv8 魔法蛋
	Lv5 魔法蛋×Lv5 魔法蛋
	Lv5 魔法蛋×Lv6 魔法蛋
	Lv6 魔法蛋×Lv6 魔法蛋
バースト(Lv5)	Lv2 魔法蛋×Lv9 魔法蛋
	Lv4 魔法蛋×Lv9 魔法蛋
	Lv5 魔法蛋×Lv8 魔法蛋
	Lv6 魔法蛋×Lv8 魔法蛋
ブラスト(Lv5)	フレア×クエイク
	フレア×ボム
	ストーン×ボム
	ストーン×ブレイズ
ツリー(Lv5)	ストーン×リーフ
	ストーン×レイン
[illegible](Lv5)	アクア×クエイク
	アクア×リーフ
アイシクル(Lv5)	アクア×フロスト
	アクア×サイクロン
	ウィンド×フロスト
	ウィンド×レイン
ライトニング(Lv5)	フレア×サンダー
	フレア×サイクロン
	ウィンド×サンダ
	ウィンド×ブレイズ
ボルカノン(Lv6)	フレア×ブレイズ
	ストーン×サンダー
	ボム×ウィンド
グラビティ(Lv6)	フレア×リーフ
	アクア×ボム
	ストーン×クエイク
レイク(Lv6)	ストーン×フロスト
	レイン×アクア
	ウィンド×リーフ
テンペスト(Lv6)	フレア×フロスト
	アクア×サンダー
	ウィンド×サイクロン
ブースター(Lv7)	Lv5 魔法蛋×Lv9 魔法蛋
	Lv6 魔法蛋×Lv9 魔法蛋
	Lv8 魔法蛋×Lv8 魔法蛋
ヒール(Lv7)	Lv8 魔法蛋×Lv9 魔法蛋
カラミティ(Lv8)	フレア×ブラスト
	フレア×ボルカノン
	フレア×グラビティ
	ストーン×ライトニング
	ストーン×ボルカノン
	ストーン×ブラスト
	ウィンド×ブラスト
	ボム×ボム
	ボム×サンダー
	ボム×ブレイズ
	ボム×クエイク
	ボム×サイクロン
	サンダー×クエイク
	ブレイズ×ブレイズ
	ブレイズ×クエイク
フォレスト(Lv8)	フレア×ツリー
	ストーン×ツリー
	ストーン×グラビティ
	ストーン×レイク
	アクア×ブラスト
フォレスト(Lv8)	アクア×ツリー
	アクア×グラビティ
	ボム×リーフ
	ボム×レイン
	リーフ×リーフ
	リーフ×ブレイズ
	リーフ×クエイク
	リーフ×レイン
	クエイク×クエイク
	クエイク×レイン
ブリザード(Lv8)	ストーン×アイシクル
	アクア×アイシクル
	アクア×テンペスト
	アクア×レイク
	ウィンド×ツリー
	ウィンド×レイク
	ウィンド×アイシクル
	リーフ×フロスト
	リーフ×サイクロン
	フロスト×フロスト
	フロスト×レイン
	フロスト×クエイク
	フロスト×サイクロン
	レイン×レイン
	レイン×サイクロン
フォトン(Lv8)	フレア×アイシクル
	フレア×ライトニング
	フレア×テンペスト
	アクア×ライトニング
	ウィンド×ライトニング
	ウィンド×ボルカノン
	ウィンド×テンペスト
	フロスト×サンダー
	フロスト×ブレイズ
	サンダー×サンダー
	サンダー×レイン
	サンダー×サイクロン
	ブレイズ×サイクロン
	サイクロン×サイクロン
クラスター(Lv9)	フレア×カラミティ
	ストーン×カラミティ
	ストーン×フォトン
	ウィンド×カラミティ
	ボム×ブラスト
	ボム×ライトニング
	ボム×ボルカノン
	ボム×グラビティ
	サンダー×ブラスト
	サンダー×グラビティ
	ブレイズ×ブラスト
	ブレイズ×グラビティ
	クエイク×ブラスト
	クエイク×ライトニング
	クエイク×ボルカノン
クラスター(Lv9)	サイクロン×ブラスト
ホーリー(Lv9)	フレア×フォレスト
	ストーン×フォレスト
	アクア×カラミティ
	アクア×フォレスト
	ボム×ツリー
	ボム×レイク
	リーフ×ブラスト
	リーフ×ツリー
	リーフ×ボルカノン
	リーフ×レイク
	リーフ×グラビティ
	ブレイズ×ツリー
	クエイク×グラビティ
	クエイク×ツリー
	レイン×ブラスト
	レイン×ツリー
	レイン×グラビティ
フェンリル(Lv9)	ストーン×ブリザード
	アクア×ブリザード
	ウィンド×フォレスト
	ウィンド×ブリザード
	リーフ×アイシクル
	リーフ×テンペスト
	フロスト×ツリー
	フロスト×アイシクル
	フロスト×グラビティ
	フロスト×レイク
	フロスト×テンペスト
	クエイク×アイシクル
	レイン×レイク
	レイン×テンペスト
	レイン×アイシクル
	サイクロン×ツリー
	サイクロン×レイク
	サイクロン×アイシクル
カオス(Lv9)	フレア×ブリザード
	フレア×フォトン
	アクア×フォトン
	ウィンド×フォトン
	フロスト×ライトニング
	フロスト×ボルカノン
	サンダー×ライトニング
	サンダー×レイク
	サンダー×ボルカノン
	サンダー×アイシクル
	ブレイズ×アイシクル
	ブレイズ×ライトニング
	ブレイズ×テンペスト
	レイン×ライトニング
	サイクロン×ライトニング
	サイクロン×ボルカノン
	サイクロン×テンペスト
エーテル(Lv10)	Lv9 魔法蛋×Lv9 魔法蛋

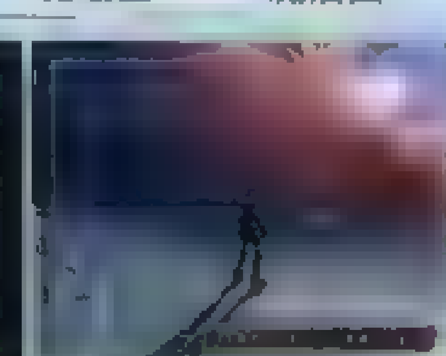
技巧

技巧与魔法一样，可以通过从技巧屋购买和从技巧书中生成，与魔法生成一样，一旦生成技巧，那么原有的那本技巧书就会消失。而与魔法装备只消耗1格魔法槽不同的是，每个技巧都有自己的消费点数，所以在装备技巧时要根据每个角色的特点来进行搭配。另外，技巧书是无法合成的，而且很多技巧书游戏中只有珍贵的几本，所以在生成技巧时更要小心。

心术

名称	效果	S-Lv	入手方法
导师の心得	魔力、抵抗上升（最高12%）	1	店 サバタールの港、バクラの集落
マジックアップ	最大MP增加（最高20%）	1	ソーサラーブック
战术眼	战斗开始时行动顺番变早	1	ガーディアンブック
マナチャージ	魔法のダメージを受けるとMPが回复する（最高12%）	1	店 メンディ、ラフリドの町
硬气功	一定值以上的伤害为0	2	店 バクラの集落
火の咒法	火属性魔法MP消费减少（最高50%）	2	店 ラフリドの町 ニンジャブック
土の咒法	土属性魔法MP消费减少（最高50%）	2	店 ラフリドの町 パラディンブック
水の咒法	水属性魔法MP消费减少（最高50%）	2	店：バクラの集落（游戏后期）、ブリーストブック
风の咒法	风属性魔法MP消费减少（最高50%）	2	店 バクラの集落（游戏后期）、ウィザードブック
奇迹の天秤	打倒敌人落下的金钱增加	3	ラッキーブック
祈愿	防御时HP少量回复（最高600）	3	店 テラリウム、ビショップブック
精神统一	防御时MP少量回复（最高40）	3	店 テラリウム、シャーマンブック
おとり	容易成为敌人的目标	4	ディバインブック ジェネラルブック
魔法の奥义	所有攻击魔法带取消效果	5	海柯特初期装备



技术

名称	效果	S-Lv	入手方法
见切り	待机中回避率增加（最高75%）	1	店：サバタールの港、バクラの集落
反击	回避后一定概率反击（最高100%）	1	店：サバタールの港、バクラの集落
ジョルトカウンター	反击的伤害增加（最高70%）	1	ハンターブック
道具使い	战斗中道具准备时间缩短（最高100%）	1	レンジャーブック
神速の心得	行动、移动增加	2	ニンジャブック
リザードハンター	给予水栖类、爬虫类敌人的伤害增加（最多75%）	2	店 サバタールの港
ビーストハンター	给予魔兽类敌人的伤害增加（最多75%）	2	店 メンディ
デーモンハンター	给予恶魔、不死生物类敌人的伤害增加（最多75%）	2	店 バクラの集落、バクラの集落（游戏后期）
バースハンター	给予异世界魔物类敌人的伤害增加（最多75%）	2	バトラーブック
アイテムマスタ	战斗中道具的效果上升	3	シャーマンブック
传说の盗技	打倒敌人掉落道具的概率上升倒	3	ラッキーブック
英雄の资质	经验值的取得量增加	3	ラッキーブック
修罗の魂	Combo攻击的回数增加（最高增加4）		スナイプブック ディバインブック スレイヤーブック
ワイドアタック	Crtical攻击范围变为扇形	5	エキスパートブック

豆知识四 在赌场换的ギャンブルソード的攻击力在0~4倍之间变化，而且每次攻击攻击都会改变，如果运气好的话可以造成很大的伤害哦。而主角尤琦的最强剑精灵之剑是从敌人エクサイスΩ身上打下来的。

技巧书入手方法一览

等级	书名	系	入手地点
1	ファーストブック	心★	【宝】ランドート岛・地下洞窟
1	レンジャーブック	技★	【宝】アンフォグの森
1	ソルジャーブック	体★	【宝】アンフォグの森・けもの道
2	ソーサラーブック	心★★技★	【宝】アークリフの森、【宝】バース界・银の河
2	ハンターブック	技★★体★	【宝】ランドートの岛・北西壁
2	ファイターブック	心★体★★	ウル初期装备
4	ウィザードブック	心★★★	【宝】ノウティカ高原・大草原
4	スカウトブック	技★★★	【宝】ランドート岛・南东壁、【宝】バクラ遗迹・大地の神殿、【宝】メルク遗迹・时の间
4	ウォーリアブック	体★★★	【宝】飞龙の谷・奇岩壁、【宝】悠久の回廊・钟乳大空洞
5	ラ キーブック	心★★技★★体★★	【落】メルク遗迹・天の塔・ラッキーミンク（使用宝珠ウナマオーブ比较容易打倒）、【落】ノウティカ高原・大草原・ウールウール、【落】メルク遗迹・レッドビースト
6	シャーマンブック	心★★★技★★	【宝】バース界・ガラスの森、【宝】ヴェージャ遗迹・绿の神殿
6	バトラーブック	技★★★体★★	【宝】バクラ遗迹、大地の神殿、【宝】ヴェジャスの森・入り口
6	ガーディアンブック	心★★体★★★	【宝】バクラ遗迹・砂の参道、【宝】ノウティカ高原・采掘场
7	ビショップブック	心★★★技★体★★	【宝】ノウティカ高原・采掘场
7	ニンジャブック	心★★技★★★体★	【宝】ノウティカ高原・壁面遗迹
7	パラディンブック	心★技★★体★★★	【宝】バース界・钟乳洞、【落】マザーブリード
8	ディバインブック	心★★★技★★★	【宝】メルク遗迹・时の间，海柯特初期装备
8	スレイヤーブック	技★★★体★★★	【宝】メルク遗迹・时の间
8	ジェネラルブック	心★★★体★★★	【宝】スルマニア・城内
10	エキスパートブック	心★★★技★★★体★★★	【拾】ラフリドの雪山・北の山・旧型飞机所在地（要突入最终迷宫后）
10	マスターブック	心★★★技★★★体★★★	【买】赌场花999999枚金币购买且只能买一个

注：表中【宝】表示从宝箱中获得，【落】表示敌人身上落下，【拾】表示从某地点拾取，【买】表示从某处购买



体术			
名称	效果	S-Lv	入手方法
战士の心得	攻击、防御增加（最高12%）	1	店：サバタールの港、バクラの集落
ライフアップ	最大HP增加（最高20%）	1	店：テラリウム、ファイターブック
浑身の一击	Critical效果的威力增加	1	店：メンディ、ラフリドの町
受け身	IP伤害减少	1	店：サバタールの港
金刚力	Combo的IP伤害增加	2	ソルジャーブック
合气	所受伤害的10%反弹给对手	2	店：テラリウム、ラフリドの町
斗魂	SP回复时间间隔缩短（最高25%）	2	店：ラフリドの町
バーサーク	受到伤害一定概率用必杀技反击（最高25%）	2	ウォーリアブック
リスタートアップ	Combo、Critical攻击后的待机间隙缩短	2	バトラーブック
超反射神经	一定概率瞬间防御敌人的攻击（最高25%）	3	ガーディアンブック
不动の型	受到伤害也不会后仰	3	パラディンブック
マイティガード	防御时所受伤害减少	3	ビショップブック
オートキャンセル	取消狙击自己的技和魔法	4	スレイヤーブック、ジェネラルブック
フォースアタック	Critical的攻击回数增加	5	マスターブック

赌博之书

咳咳，首先要在在此声明一下这不是在教坏小孩子，不过是游戏里的一个迷你游戏罢了，如果有家长看到这里请不要暴走。（爆）当情节发展到サバタ ル港阿隆索拿回自己的船之后就可以在赌场中自由赌博了，赌博所需要的金币可以花钱从兔女郎ノ ラ那里换，一次分别可以换20、200、2000个。赌博的规则很简单，就是压金币投骰子。首先是压赌金，然后从标有Ⅰ～XI数字的9张卡片中抽出7张，这抽出的7张卡片的位置可以更换。之后按○键投骰子，两个骰子显示的数字之和如果等于7张卡片中的一张那就说明中了。投骰子一共投5次，要想赢那么起码要连续3张卡片排在一起。如果投出2个VI，那么立刻判定玩家失败。赌博获得的金币可以在ノ ラ那里换道具，最强的技巧书Master Book就只能在赌场中换取惟一的一本。

投中的基本点数和倍率

投中的卡片3枚以上排列	×2
投中的卡片4枚以上排列	×15
5枚卡片全中	×100

特殊的点数与倍率

投出Ⅰ和Ⅰ	×10
基本点数中含有Ⅲ的卡片	×2
基本点数中还有XI的卡片	×2





卡片的选择和摆放

各个卡片中VII的概率是最高的，接下来是VI・VIII、V・IX。如果将概率高的卡片放在最两端，那么它们只能和左右两边的卡片组合成基本组合，所以把VII・VI・VIII的卡片放在中央的位置比较好。另外，III和XI的概率是最低的，但一旦命中那么倍率就会翻番，所以在配置时IV和X就可以不要了。

各个卡片的出现概率

卡片	抽中概率	卡片	抽中概率
VII	6/36	IV・X	3/36
VI・VIII	5/36	III・XI	2/36
V・IX	4/36		

少年侦探团

当到达メンディ第一次见到修米特后与少年侦探奥特（オットー）对话就会发生事件，根据回答他的问题可以得到道具，时期不同奥特提出的问题也不同，得到的道具也不一样。要注意的是如果过了某个问题的发生时间那个问题就会消失，也就得不到道具了，所以请大家务必记住发生时机。

File 1

发生时期	在メンディ发生与飞行王修米特的事件后
答案顺序	造り酒屋の店主→酒を饮みたかったから→のんべぇの胃袋
获得奖品	ゴールドフェザー

File 2

发生时期	第二次乘坐修米特做的飞机后
答案顺序	名探偵オットー→事件が起きないから→カツラをかぶって
获得奖品	ミスリルの腕轮

File 3

发生时期	通过飞龙之谷后
答案顺序	商店街の肉屋のオヤシ→ウインニ キア・ ジの为→新制 の包丁 レ ジ君
获得奖品	ヒール魔法蛋

File 4

发生时期	前往ヴェジャスの森之前
答案顺序	常连の子→お话が好きだから→ウソをついて
获得奖品	无双のベルト

File 5

发生时期	最终迷宫破坏核之后
答案顺序	エビ屋の少年→鱼屋はしゃぐのが面白くて→後づけで予言
获得奖品	ハリケーンベルト

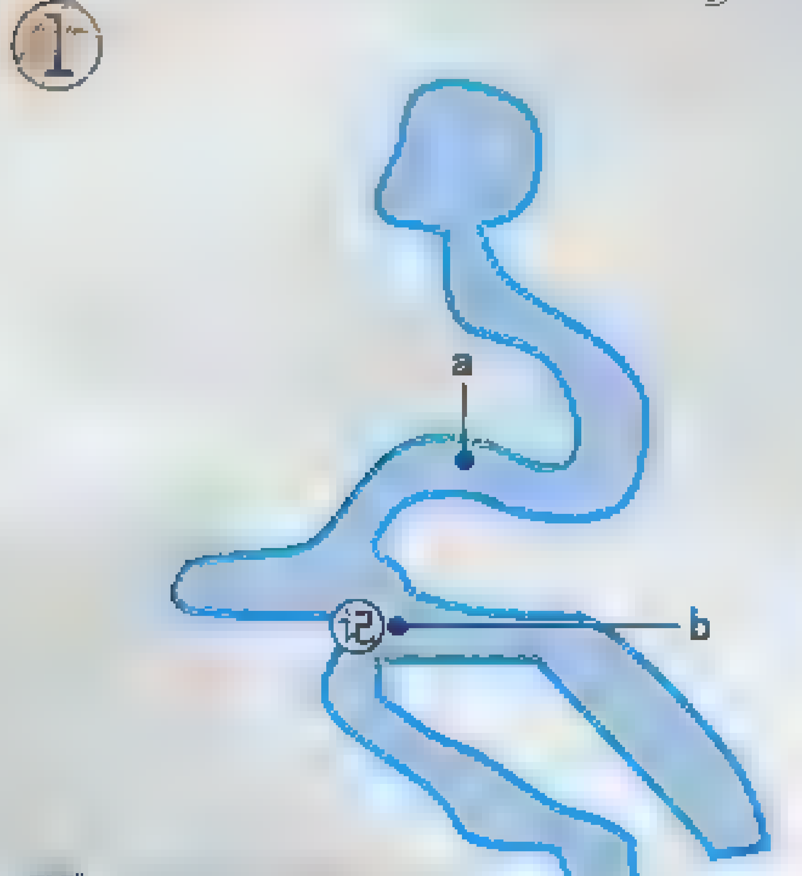


豆知识五

巨神兵身上会掉天佑之剑，虽然这把剑攻击力不高但可以提升灵气，所以这把剑是 的不二选择。スル ニア白ド ム 身上会掉魔剑ガルシオン，魔力加120，想把尤琦培养成魔法剑士的玩家可以考虑。

注：由于篇幅的原因，本次攻略的地图只放出全部带有道具的地图，请大家见谅。所有地图的先后顺序均以地图编号为准。在获得道具后，可在相应道具后面的方框内打上勾，以便查阅。

① アンフォグの森（夜）



- レンジャーブック □
- フレアエッグ □

② アンフォグの森 けもの道



- ウインドエッグ □
- ファストリング □
- 魔法の圣水 □
- ソルジャーブック □

③ アンフォグの森 南部



④ サバタール海岸

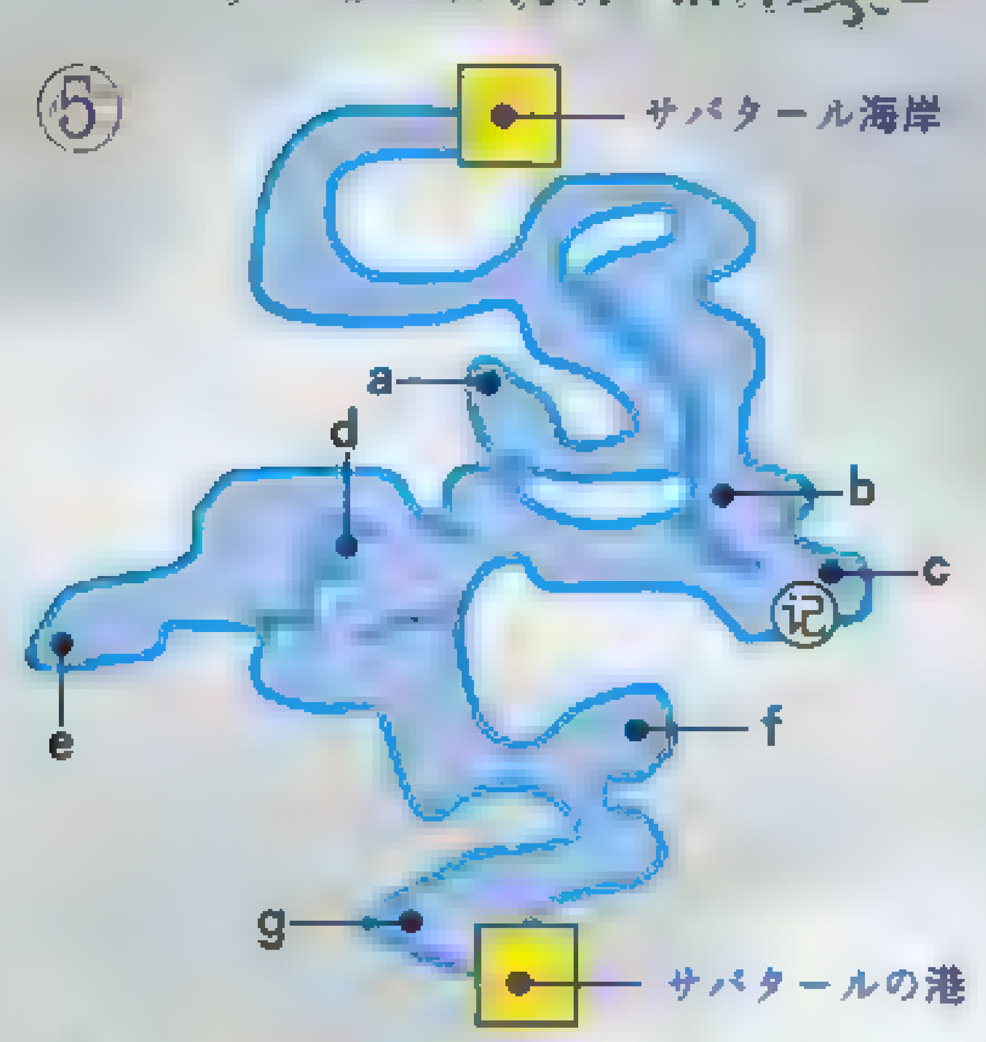


- 速攻の种 □
- 回复の指轮 □

（21号飞机入手后方能获得）

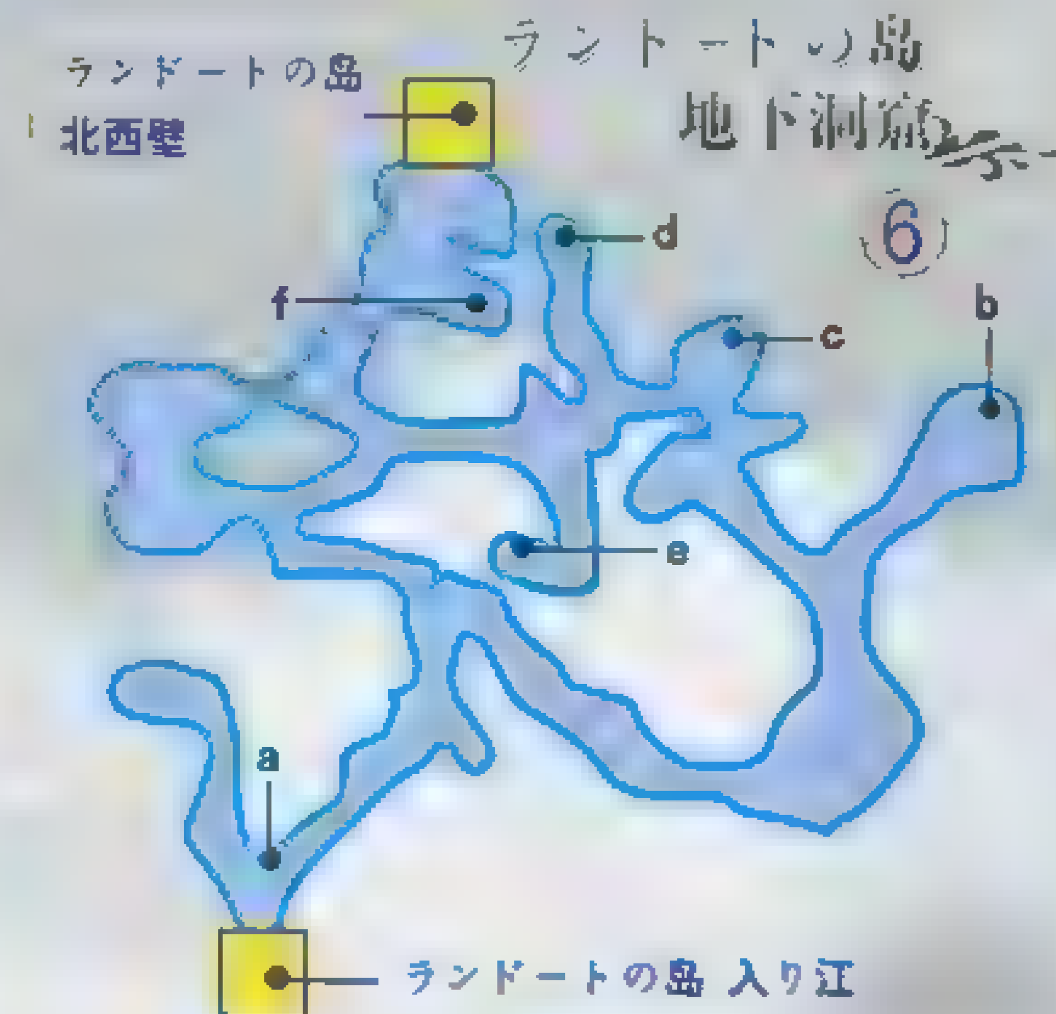
- 祈りの杖 □
- ストーンエッグ □
- ハンタージャケット □
- 疾风の魔石 □
- おまもり □

⑤ サバタール海岸 沿岸



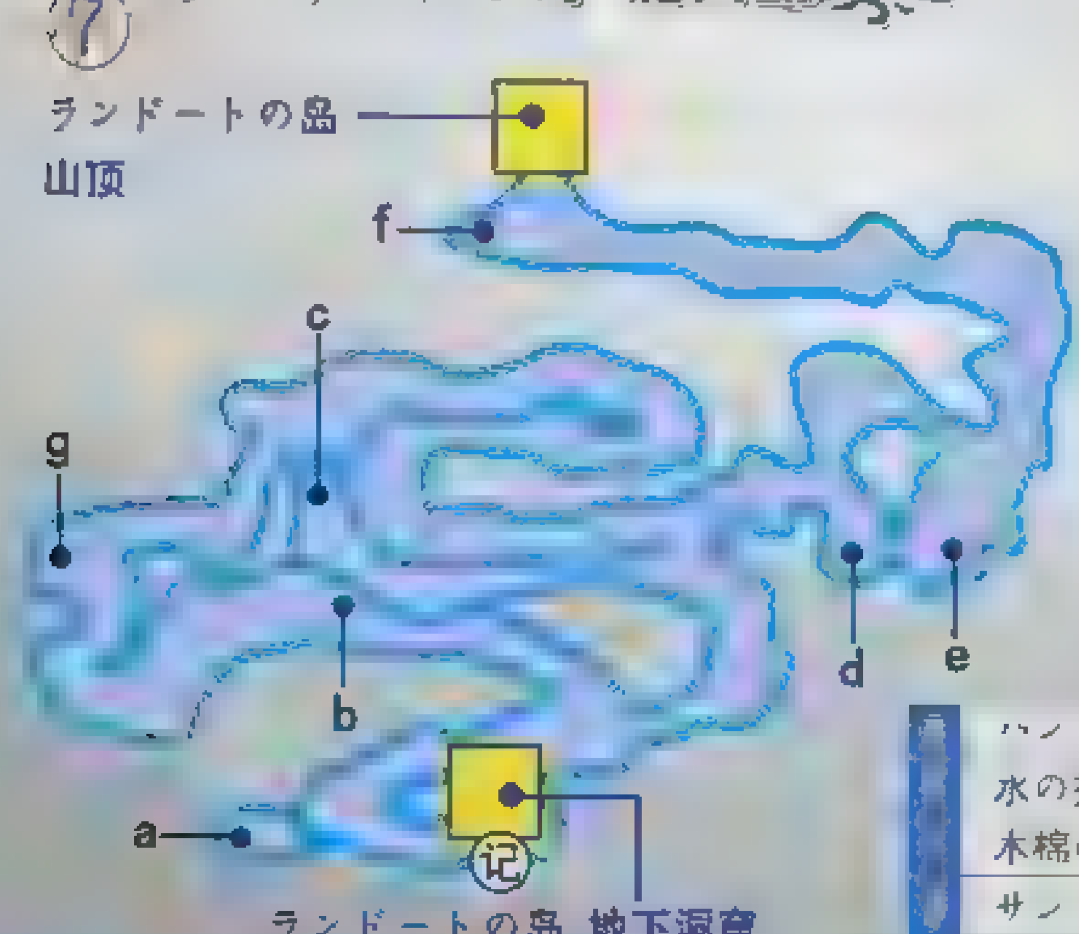
- ハンターナイフ □
- レンジャーブック □
- ソルジャーブック □
- 提督の战靴 □
- フロストエッグ □
- ボムエッグ □
- キュアハーブ □

⑥ ランドートの島 地下洞窟



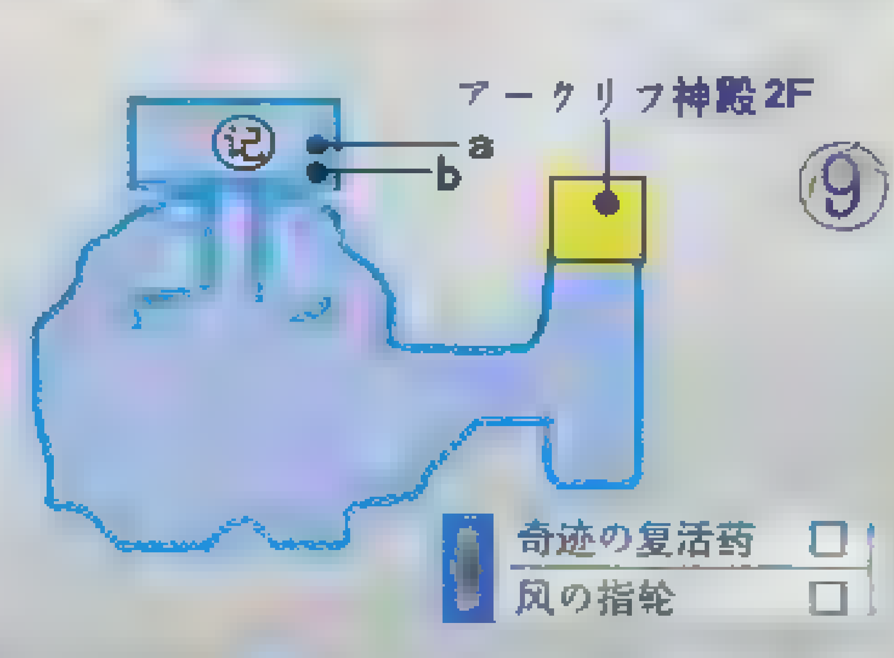
- プリーストブック □
- 眠りのアミュレット □
- ショックブレード □
- 魔法の圣水 □
- フォースナイフ □
- 万能药 □

⑦ ランドートの島 北西壁



- ハンターブック □
- 水の指轮 □
- 木棉のローブ □
- サンダーエッグ □
- ヨミの回复药 □
- 奇迹の复活药 □
- ボムエッグ □

⑨ アークリフ大神堂（崩坏后）



- 奇迹の复活药 □
- 风の指轮 □

流程之书

アンフォグの村

在米兰达家的厨房的架子上找到“フライトユニット”，然后去机房找ロッツ，接着前往アンフォグの森。

アンフォグの森 ①

事件发生后与敌人战斗，按照米兰达的指示进行攻击，击败敌人后顺着道路前进，在记录点附近发生事件。

アンフォグの村



在机房找到“药用ハーブ”，将它交给米兰达后发生事件。在村里遇到コーネル，同样按照米兰达的指示进行战斗，当把コーネル的HP打到一定程度时他会逃跑。之后进行旅行的准备，此时与村口的老头对话可以得到“ライフアップ”的技巧，一切准备好后与米兰达对话出发，艾尔菲娜加入为同伴。

アンフォグの森・けもの道へ ②

道路上的蘑菇可以用剑（接近按×键）切开，有时会出现道具，但有时会出现敌人。在河边按□键可以看到能够跳跃的地方，以后迷宫中要多按□键来勘察宝箱以及机关。

アンフォグの森・野营地

到达野营地后发生事件，第二天要走出野营地时再次发生与コーネル的战斗，先击倒他的2个手下，然后用取消攻击阻止コーネル的行动。艾尔菲娜主要负责回复和取消，尤琦和米兰达负责进攻。

アンフォグの森・南部 ③

顺着道路前进，记得途中砍蘑菇。

サバタール海岸 ④

在海边发生事件，从桶里救出阿隆索，阿隆索加入为同伴。

サバタールの港

顺着サバタールの港沿岸来到港口，一进港口阿隆索就拿走艾尔菲娜的神人饰品去ビューティ・ビアンカ赌博。前往ビューティ・ビアンカ，事件后在阿隆索的船的キャビン发生事件。与阿隆索对话可以得到1枚金币，第二天前往ビューティ・ビアンカ，发生事件后阿隆索赢回了自己的船。

アロンソの船

与艾尔菲娜、阿隆索对话后再与米兰达对话，然后回休息室休息。第二天出门时发生事件，在甲板进行战斗。这里是连战，敌人数量有点多，而且会连发大范围攻击，所以要一口气击倒它们。事件后与シバ对话数次，然后回キャビン与乌鲁对话发生吃饭事件。吃完饭后休息，第二天在甲板上送走乌鲁。

ランドートの島・地下洞窟 ⑥

砍花可以让它们爆炸，炸到敌人再接触它们就会形成先制，但小心花也是可以炸到自己的。到瀑布附近发生事件，敌人出现。

ランドートの島・山顶

顺着ランドートの岛北西壁前往山顶，往里面走发生与デュラ

豆知识六 沙漠のぬし会掉リリスの魔杖（攻击时MP吸收），ラストガーディ…会掉圣灵の杖（使用可以回复我方异常状态），ギガス会掉イシスの战杖（攻击力160），这些都是艾尔菲娜的强力武器。

ムタウロス战斗的事件，首先用范围技击倒鱼人亲卫兵，不然它们的睡眠攻击很烦人。鱼人参谋和デュラムタウロス的攻击尽量取消，デュラムタウロス的グランドクラッシュ是范围攻击，而且伤害也比较大，所以要多注意点。打败敌人后拾取レムの实时发生事件，米兰达和阿隆索一时离队。

见知らぬ荒野

没有什么特殊的地方，沿道路前进，见到拉小提琴的少女海柯特，之后她将尤琦和艾尔菲娜送回了原来世界。

ランドートの岛

回到ランドートの岛后立刻就会与敌人进行战斗，由于敌人数量比较多，所以用范围攻击比较好，击败敌人后回船。

アロンソの船

在キャビン发生吃饭事件。

メンディ

在南大道发生事件后在公园道路的最里面的机房中找到修米特，多次与修米特对话（每对一次修米特就会换个地方）后发生事件。之后回到阿隆索船上的キャビン发生吃饭事件，第二天再次前往修米特的机房，事件后米兰达与阿隆索离开队伍。（永久性）

アークリフ神殿 ⑧

沿着アークリフ森的道路前进来到アークリフ神殿，在神殿入口出发生事件。进入神殿后前往大圣堂与司教对话，然后沿东边的楼梯上楼，上楼后进右边的神人之间，调查桌子上的日记。之后去1F，从西边的门出去，与休息室外的神官对话，休息后发生事件。第二天去2F的观览席，然后发生艾尔菲娜的哥哥艾梅琉斯破坏神殿的事件。尤琦带着艾尔菲娜逃走后，随着神殿的破坏，敌人出现。事件战后尤琦带着艾尔菲娜逃跑，沿着道路前进，在北之塔发生事件后返回森林。

メンディ

回到アークリフの森着陆的地点，然后前往メンディ。到达メンディ后先去公园道路上的宿屋休息，事件后从宿屋出来，之后乌鲁加入队伍。与シバ对话后前往ランドートの岛。

ランドートの岛 ⑫

再次来到ランド　トの岛，沿着道路前往山顶。到达山顶与上次一样与デュラムタウロス进行战斗，这次デュラムタウロス有2只，不过没有杂兵了。敌人的进攻方式没变，我方还是以取消为主。击倒敌人后拾取レムの实回到シバ的所在地。

メンディ

回到メンディ前往宿屋，事件后艾尔菲娜归队，然后前往机房，发生事件后调查飞机就可以坐飞机飞行了。

飞龙の谷 ⑬

沿着飞龙之谷的奇岩壁和风之栈道前进，在段丘壁的时候注意多按□键调查，这里要靠砍断木头搭成桥才能通过。砍路上的花会出现道具，当然，有的是敌人。

飞龙の谷・风の圣地

前进发生事件后进入圣地，与圣兽ドラク对话，得到宝珠“ドラクオーブ”，之后就可以在战斗中使用圣兽的宝珠了。

バクラの集落

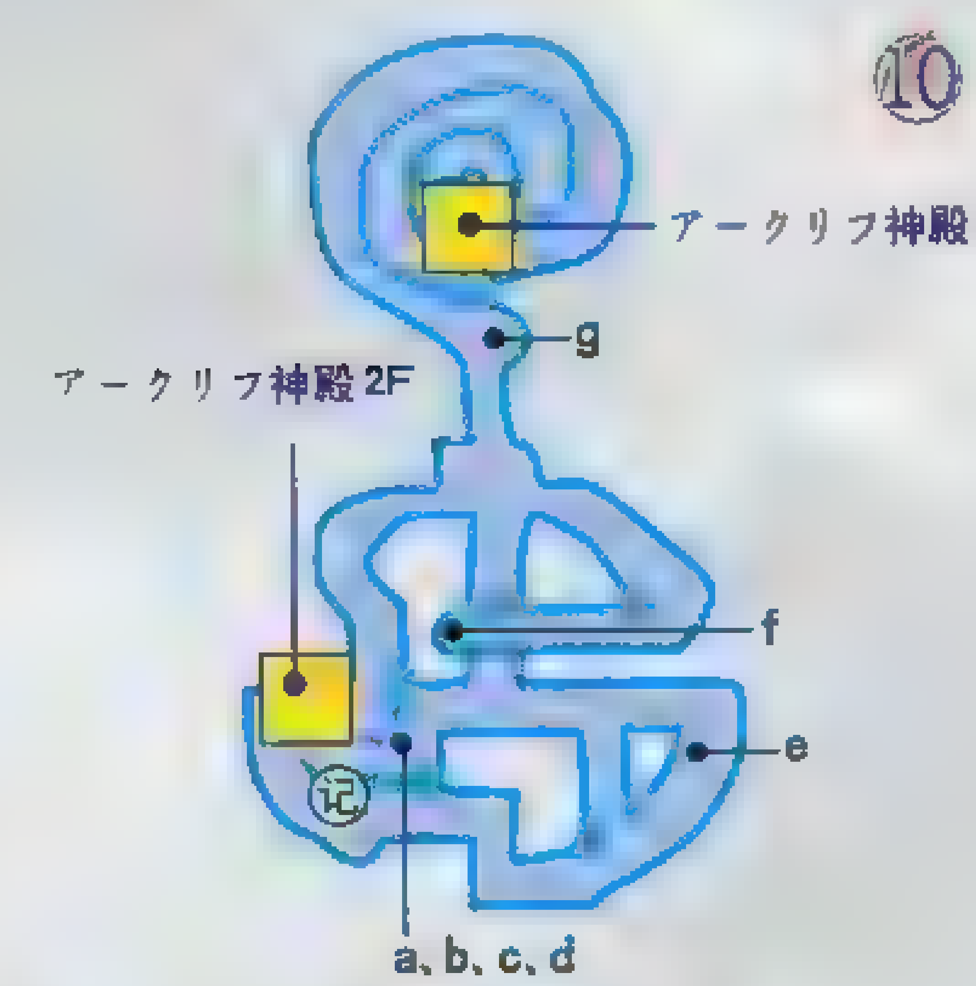
坐飞机前往沙漠的バクラの集落，来到集落后去族长的帐篷找

アークリフの森



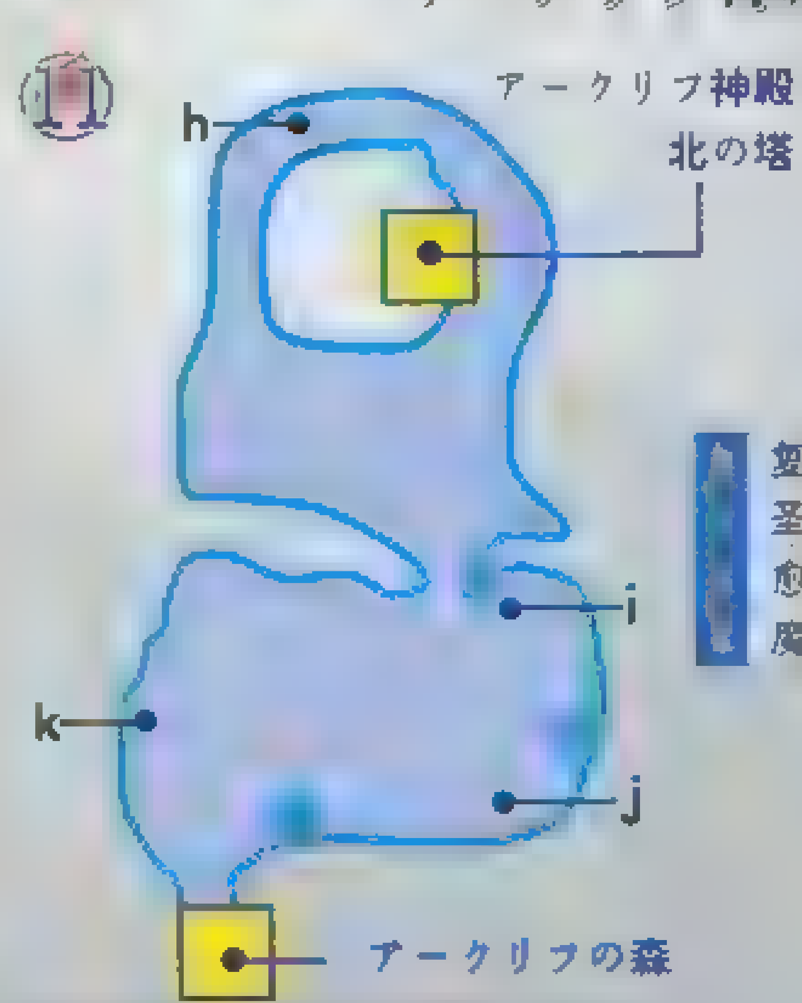
- 精神の种 □
- ブレイズエッグ □
- ソーサラーブック □
- ヨミの复活药 □
- 毒消し草 □
- 毒消し草 □
- 毒消し草 □
- キュアハーブ □
- 白いサルファ草 □

アークリフ神殿 北の塔



- リーフエッグ □
- フリーストブック □
- サンダーエッグ □
- 毒のアミュレット □
- 雷光の魔石 □
- 香木の根っこ □
- ブロードソード □

アークリフ神殿



- 复活の秘石 □
- 圣なる伤ぐすり □
- 癒しの宝珠 □
- 魔力の种 □

ランドートの岛 南东壁



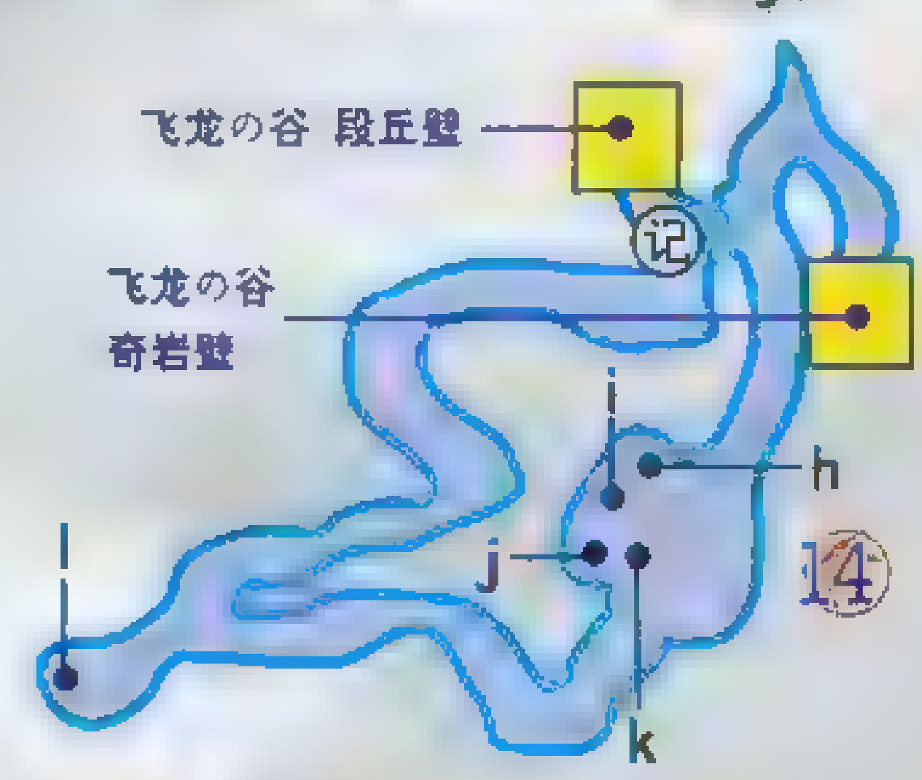
- プレートメイル □
- スカウトブック □

飞龙の谷 奇岩壁



- レインエッグ □
- アクアエッグ □
- クエイクエッグ □
- 魔法の圣水 □
- 魔法のハイヒール □
- 力の种 □
- ウォーリアブック □

飞龙の谷 风の栈道



- スト　ンエ　グ □
- アクアエッグ □
- 飞龙のよろい □
- フレアエッグ □
- フロストエッグ □

飞龙の谷 段丘壁



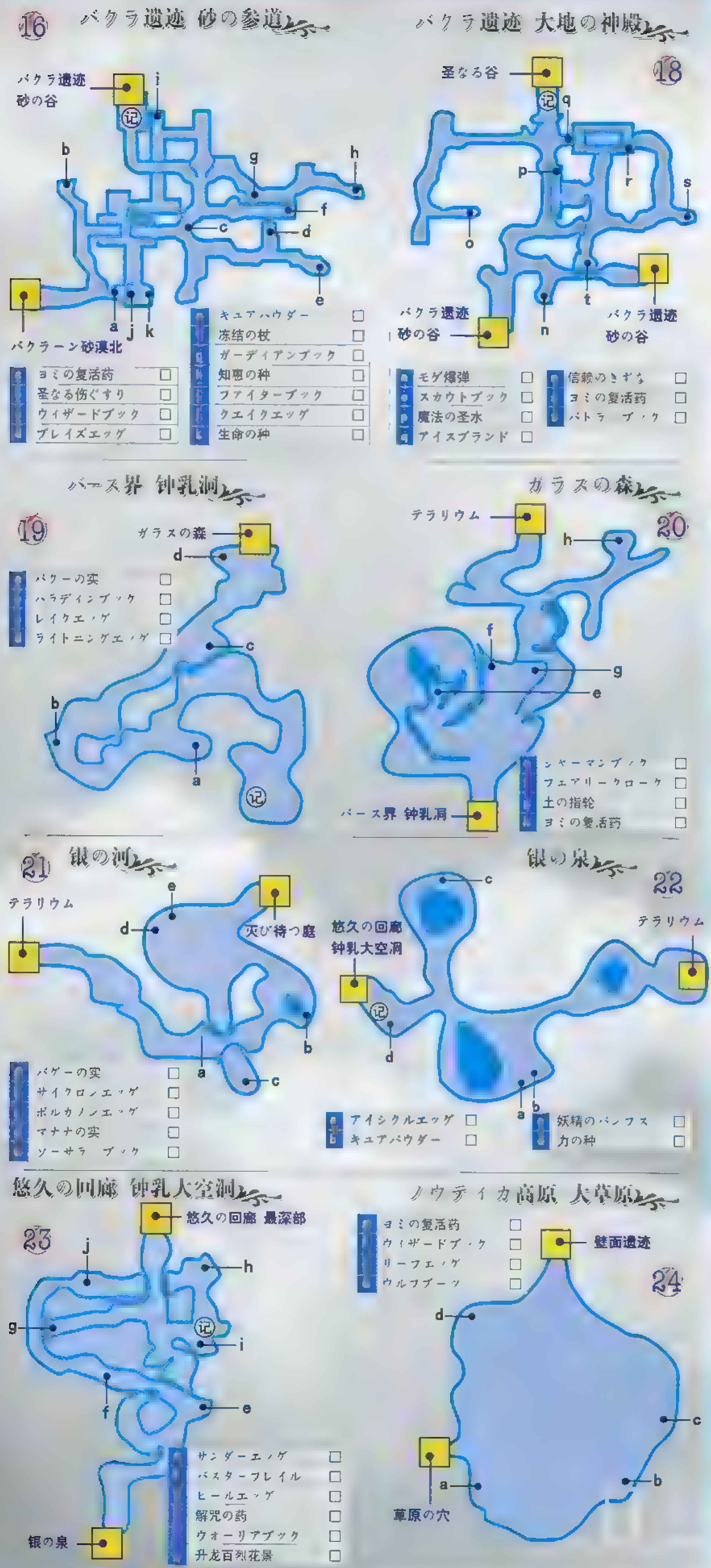
- ハンターブ　ク □
- ライフエッグ □
- 飞龙のうろこ □

バクラ遗迹 砂の谷



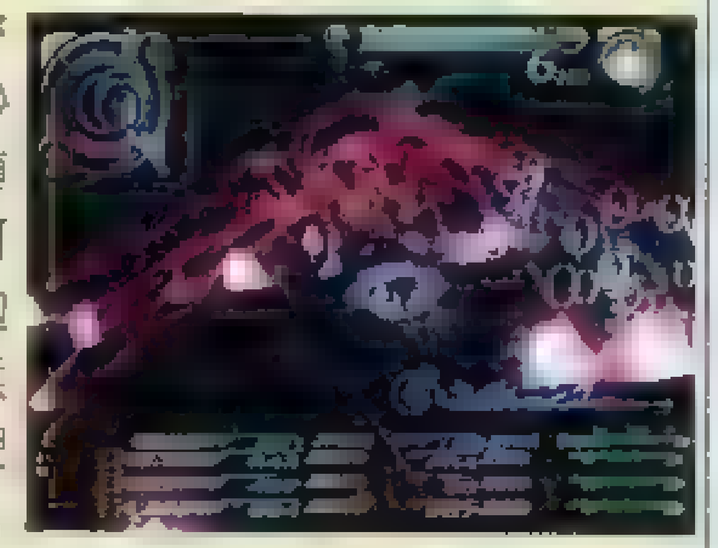
- 炎の指轮 □
- 诱眠のカ　ド □

豆知识七 ヒュドラ会掉ケイオスフレイル（魔力加150），アルラウネ会掉ノラ　ン　マ　（非吸收　但 ... 反...）是乌鲁的强力武器。



达娜，事件后回宿屋发生吃饭事件，第二天达娜加入队伍。

バクラ遗迹·大地の神殿 18



沿着バクラーン沙漠西→バクラーン沙漠北→バクラ遗迹·沙の参道→バクラ遗迹·沙の谷的道路前进进入大地的神殿。神殿中可以靠开机关来调整去左还是去右边的道路，去右边的话就要与巨像兵战斗。与巨像兵战斗时要注意物理攻击对它无效，只有魔法才有效，而且它们的 HP 很高，全体攻击也很强，如果达娜和艾尔菲娜的能力高的话有可能战胜它们。当然，如果级别不够也可以选择不打。

バクラ遗迹·圣なる谷

进入圣之谷发生事件，与コーネル和ヴィオレッタ进行战斗。因为コーネル会使用复活药复活ヴィオレッタ，所以先把コーネル打倒。有范围技的话还是以范围系为主，没有的话就以コーネル为主要目标。天地鸣动斩威力很大，如果看到要出要立刻取消。战胜コーネル和ヴィオレッタ后从ヨウト那里拿到ヨウトオーブ。

バクラの集落

去族长的帐篷最里面的房间拿到“族长之证”，从集落里有封印的地点出集落时发生事件。

ヘルアセル

从バクラーン沙漠南前进来到ヘルアセル，将“族长之证”嵌入凹槽后发生事件，飞入漩涡后 DISC1 结束。

(DISC1・END)

テラリウム 19

沿着バース界·钟乳洞→バース界·ガラスの森来到テラリウム，先去海柯特的家见海柯特，之后前往广场发生事件。回到海柯特的家在这里休息，第二天与执事对话发生事件。

バース界·银の河 21

这时村口前往バース界·银の河的道路已经开启，沿着道路前往スルマニア·ゼロ，中途经过バース界·灭び待つ庭。

バース界·灭び待つ庭

进入房屋与フェニム对话，然后前往スルマニア·ゼロ。

スルマニア·ゼロ

在スルマニア·ゼロ的废墟之町最里面与海柯特对话后回到テラリウム，再次去海柯特的家与执事对话，第二天去海柯特家的后花园，与海柯特对话后发生事件。

悠久の回廊·钟乳大空洞 22

沿バース界·银の泉来到悠久回廊的钟乳大空洞，注意里面有种敌人行动速度非常快，级别不够千万不要与其死磕，不然死得很惨，有时还会遇到它带几个其他敌人，这时最好就是逃吧。

悠久の回廊·最深部

在悠久回廊最深处与マザーブリード战斗，由于BOSS会不停放出杂兵，所以杂兵就无视，全力进攻BOSS。尤琦和乌鲁以取消技为主，乌鲁的热血大魔球和魔法ヘルヴァーナ对它比较有效，有范围魔法那就更好了。

ノウティカ高原 24

沿着道路前进来到广遗迹，途中大草原上的羊型敌人是赚钱的

豆知识八
雪山にいる原人风な敌会掉刚力のカード，攻击力高达180，如果想让 娜 弹型角色可以考虑一下。

好东西。进入广遗迹就会与ロウ・イル进行战斗。这场战斗只要ロウ・イル减3000～4000HP就会撤退，其间就要不断取消僵尸龙的攻击，然后攻击ロウ・イル。僵尸龙的ヘルファング非常强力，不防御吃这招很容易战斗不能。

バクラの集落

从采掘场→バクラ－ン沙漠西回到バクラの集落，去族长的帐篷与ルイリ对话，事件后去宿屋与老板对话后发生吃饭事件。

ヴェジャスの遗迹・绿の神殿 30

第二天出集落坐飞机前往ヴェジャスの森，沿着道路来到ヴェージャ遗迹的绿之神殿。去地图左边道路最里面发生事件，会被关在里面，踩下机关就会打开道路。继续前进，踩下黄色的机关就可以前往大空洞了。

ヴェージャ遗迹・大空洞

进入大空洞与圣兽セイバ对话，得到セイバオーブ。

メルク遗迹・天空城 31

出大空洞坐飞机前往メルク遗迹，メルク遗迹浮在空中，飞机接近了就可以进去。进入遗迹首先就要与BOSS メルククリスタル战斗，与他战斗最好级别在34左右。该BOSS用了クラスターチェンジ后行动速度骤然变快，以取消技为主对付它，我方角色的HP最好保持在1000以上。BOSS有3部分，从HP最少的开始打吧，总之要作好长期战的准备。

メルク遗迹・时の间 33

沿道路来到时之间，途中要踩机关来打通道路。时之间旋转中央的齿轮就可以前进了，这里有种3头蛇敌人，它会给自己加速和用HP徐徐回复魔法，打它就是一上来就用最强技狂轰，不要给它回复的机会，不然它的HP很快就会加满。

メルク遗迹・天翔の间 34

从天之塔来到天翔之间，其间大家会遇到著名的粉红小兔，这小家伙很容易逃跑，但一旦将其打倒就能获得15000以上的经验值，是练级的不二选择。来到天翔之间，乘坐浮游装置后发生事件。

スルマニア・礼拜堂・ 35

从メルク遗迹出来坐飞机前往空中的スルマニア。从洞窟来到礼拜堂发生与ヴィオレッタ的战斗，她的攻击与之前没什么变化，但行动却比第一次快多了。打她还是以取消为主，而且要以本体为目标。

スルマニア・中庭

来到中庭发生事件。

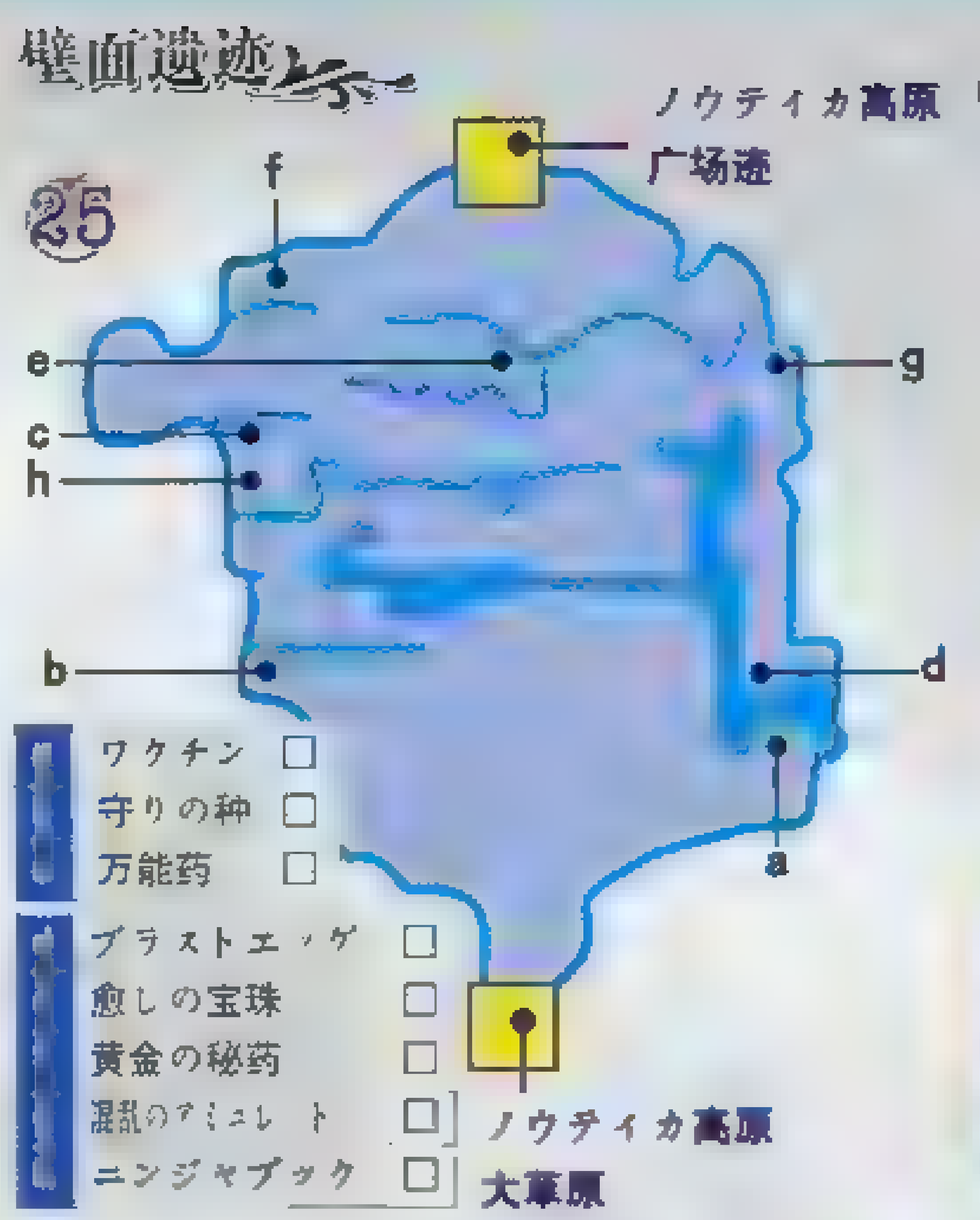
スルマニア・エントランス

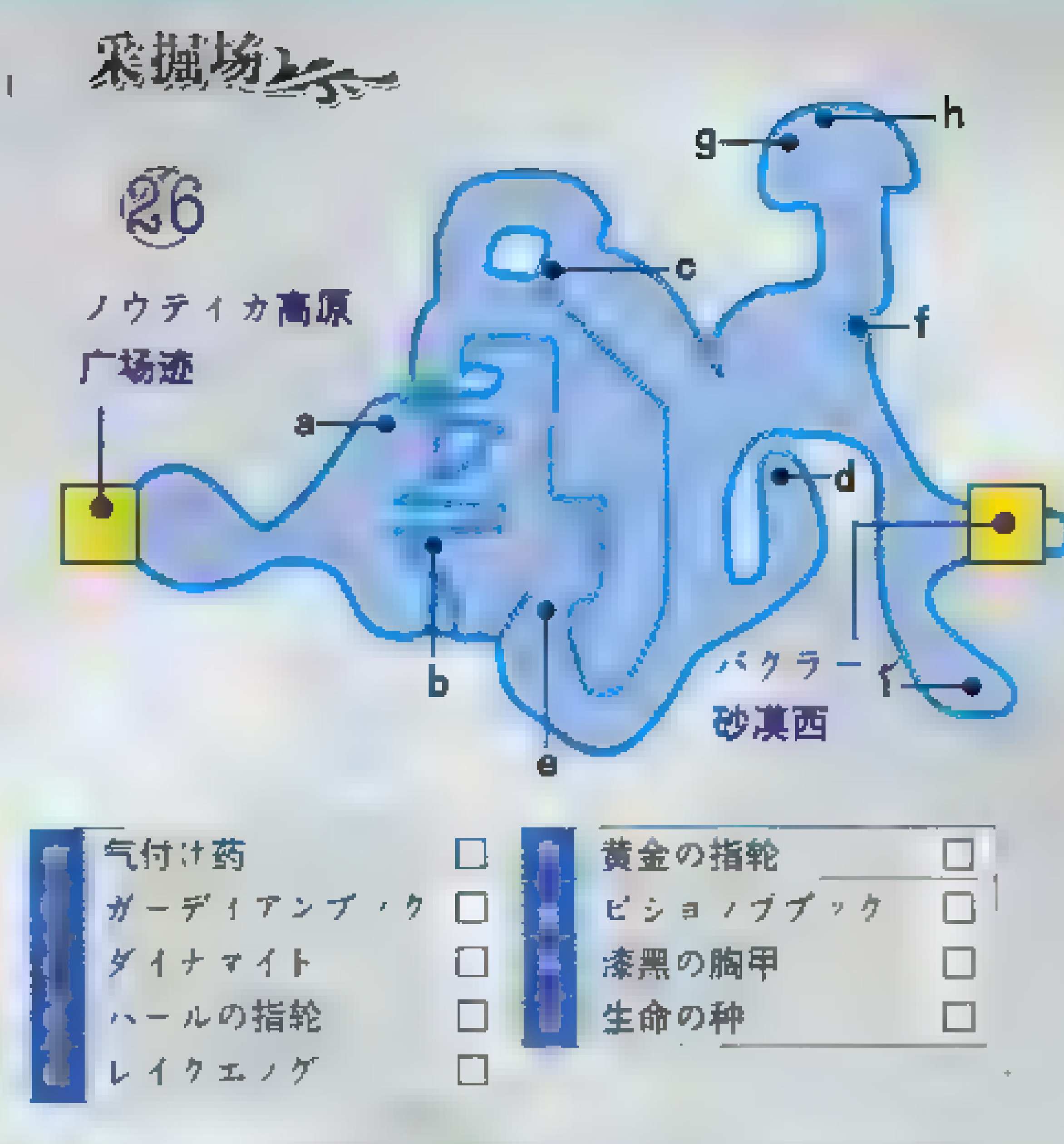
在スルマニア入口出与ロウ・イル战斗，由于ロウ・イル会不停复活僵尸龙，所以以ロウ・イル为攻击中心，而僵尸龙的攻击尽量取消掉。要注意ロウ・イル会连发强力魔法，所以我们也用最强力的魔法还击他吧！

スルマニア・祸の塔・最上部

在祸之塔最上部发生与艾梅琉斯的战斗，该场战斗最需要注意的就是艾梅琉斯那把剑ゴッドスレイヤー，这把弑神者之剑的特技一旦发动就是全员4万以上的伤害，绝对全灭，好在这招发动极慢，大可在其行动到准备区域一半左右将其取消。虽然打倒艾梅琉斯就可以了，但为了方便，以暗之宝珠→魔剑→艾梅琉斯这样的顺序打比较好，魔剑的鬼哭邪皇斩最好选择防御。

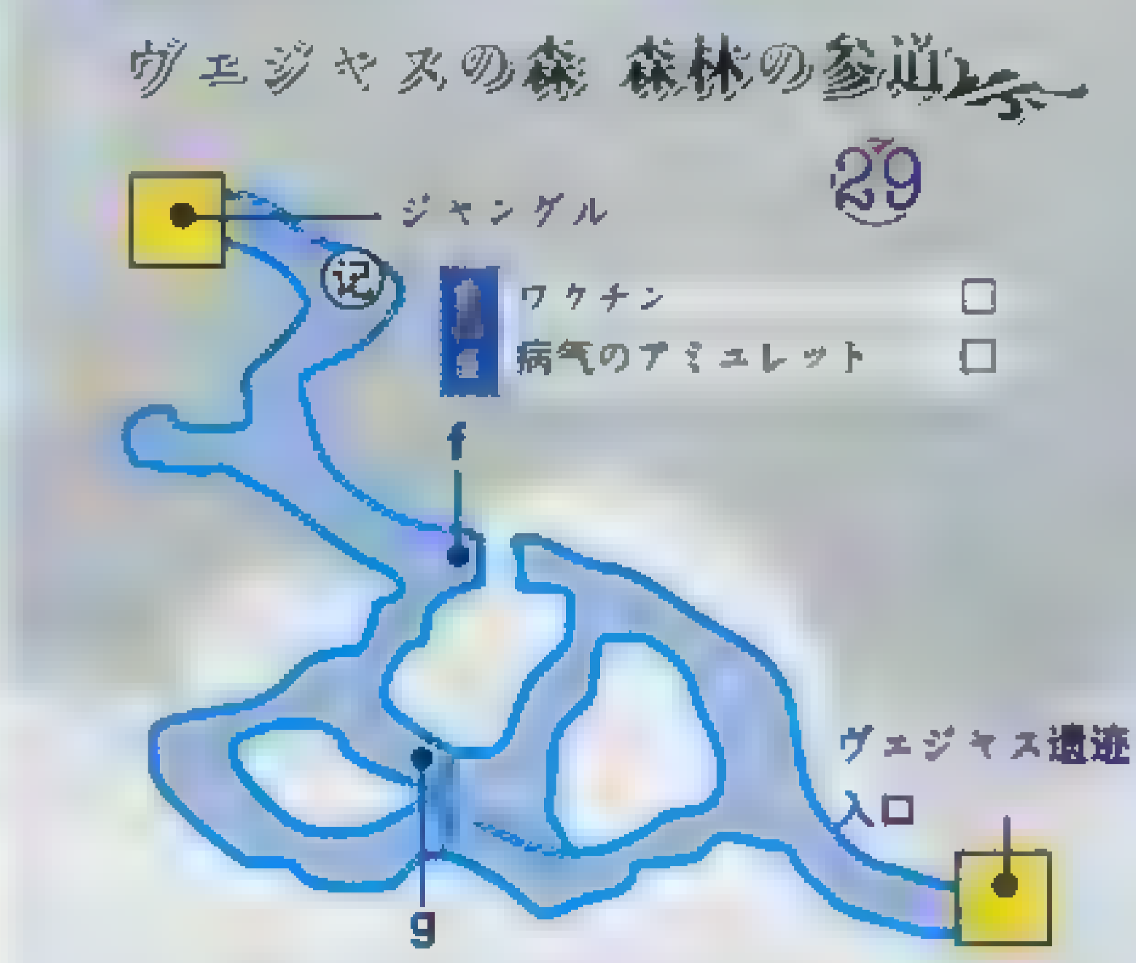
ラフリドの町

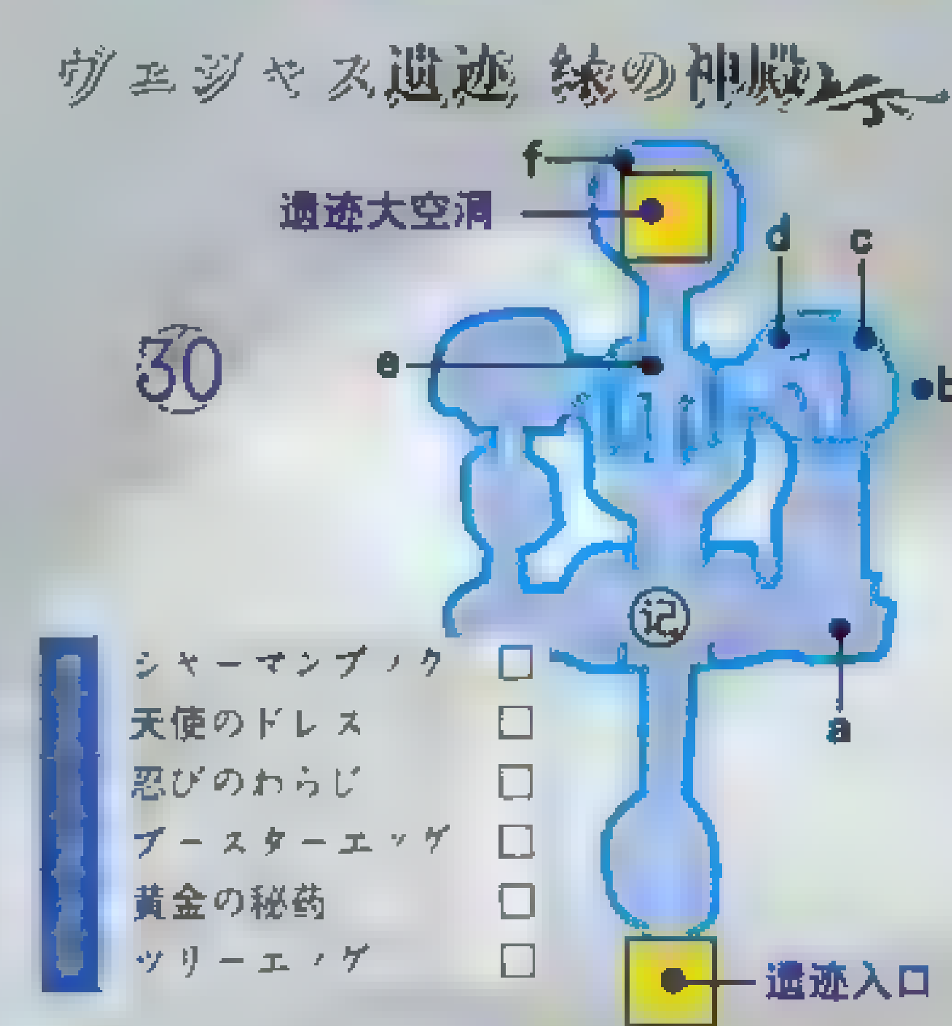




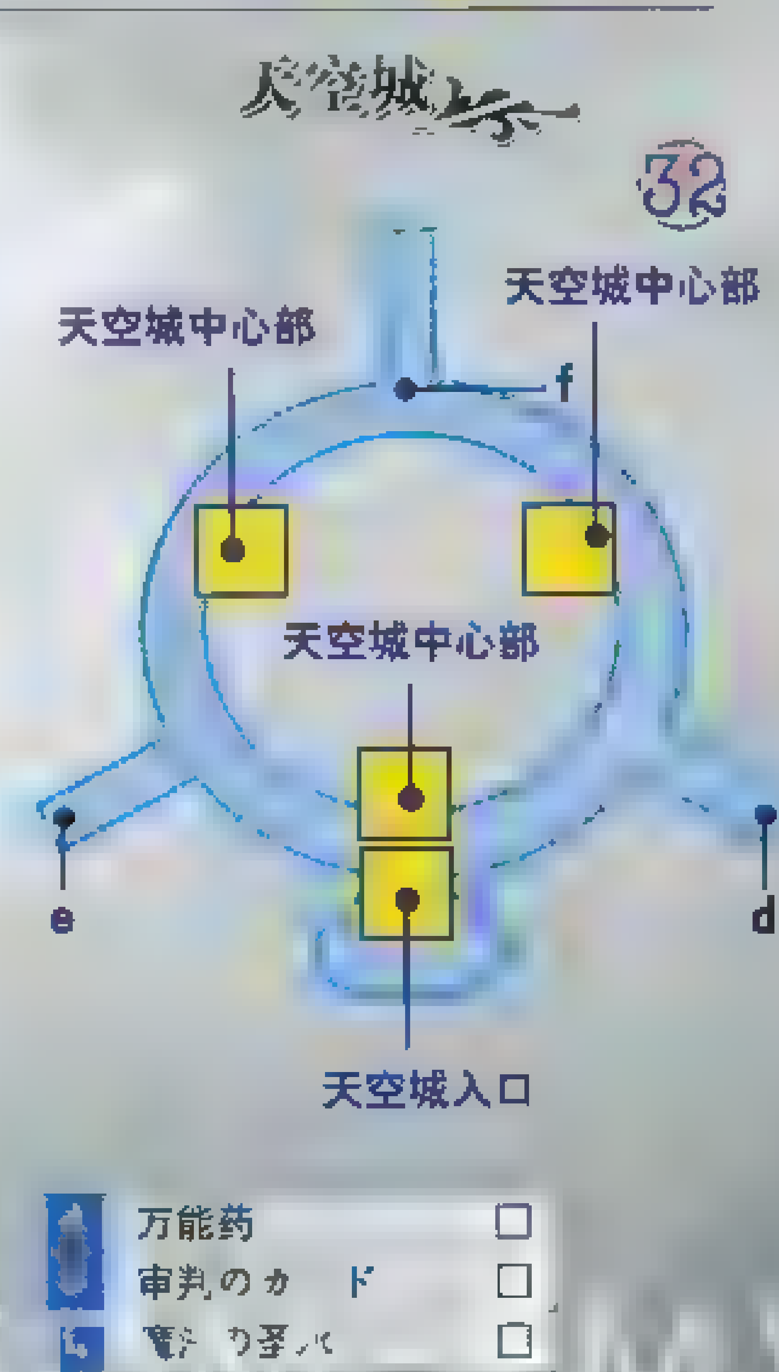






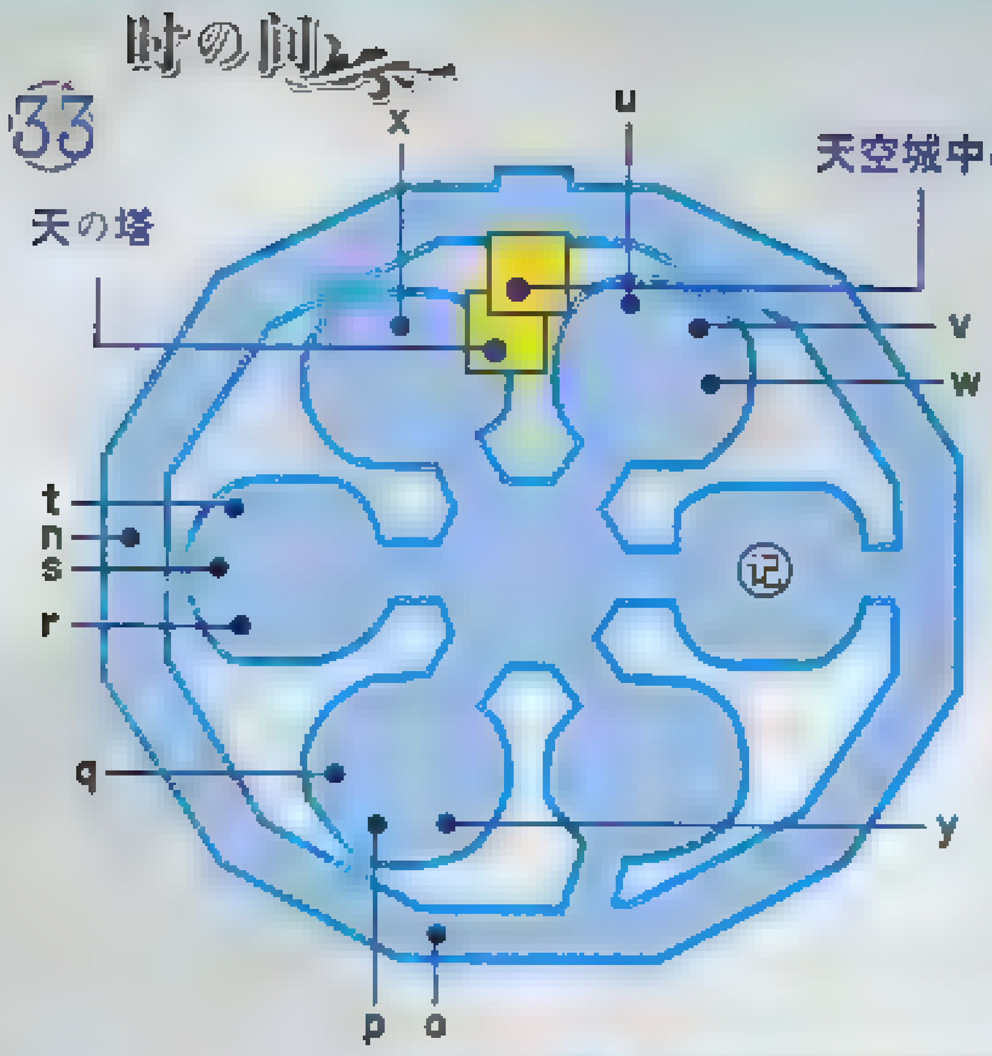






www.plumbook

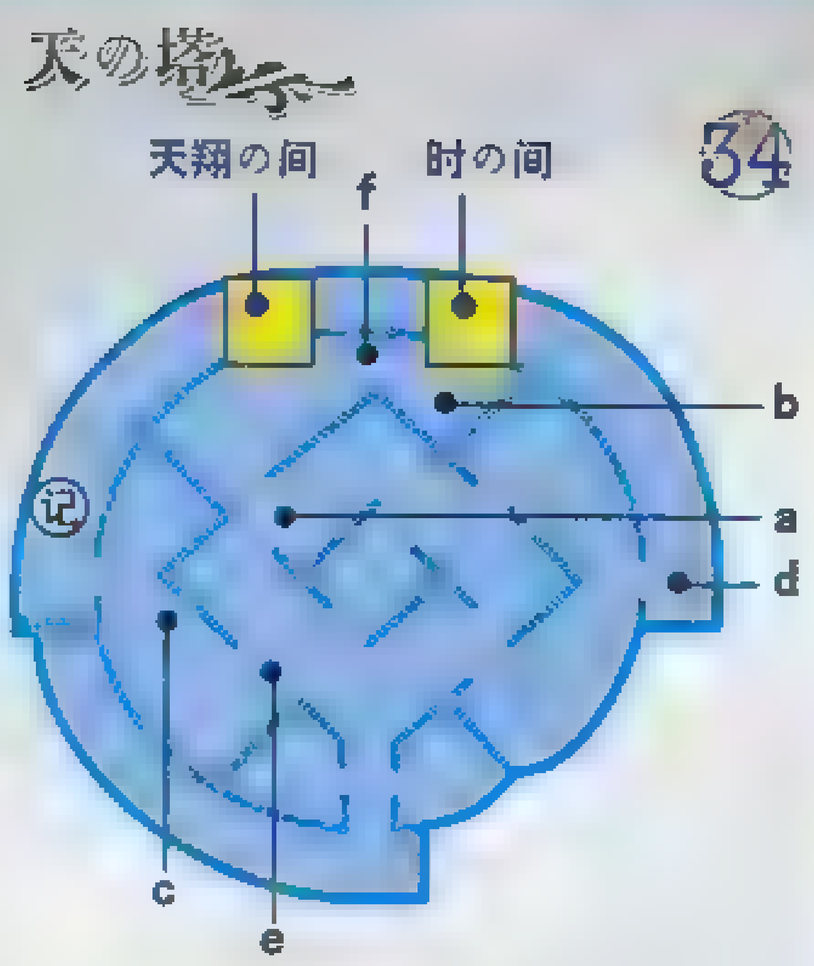
时の间



- ブレイズエッグ □
- フロストエッグ □
- スレイヤーブック □
- 知恵の种 □
- 速攻の种 □

- ディバインブック □
- 英雄の复活药 □
- 力の种 □
- オーラアーマー □
- マッハブーツ □
- スカウトブック □
- テンペストエッグ □

天の塔

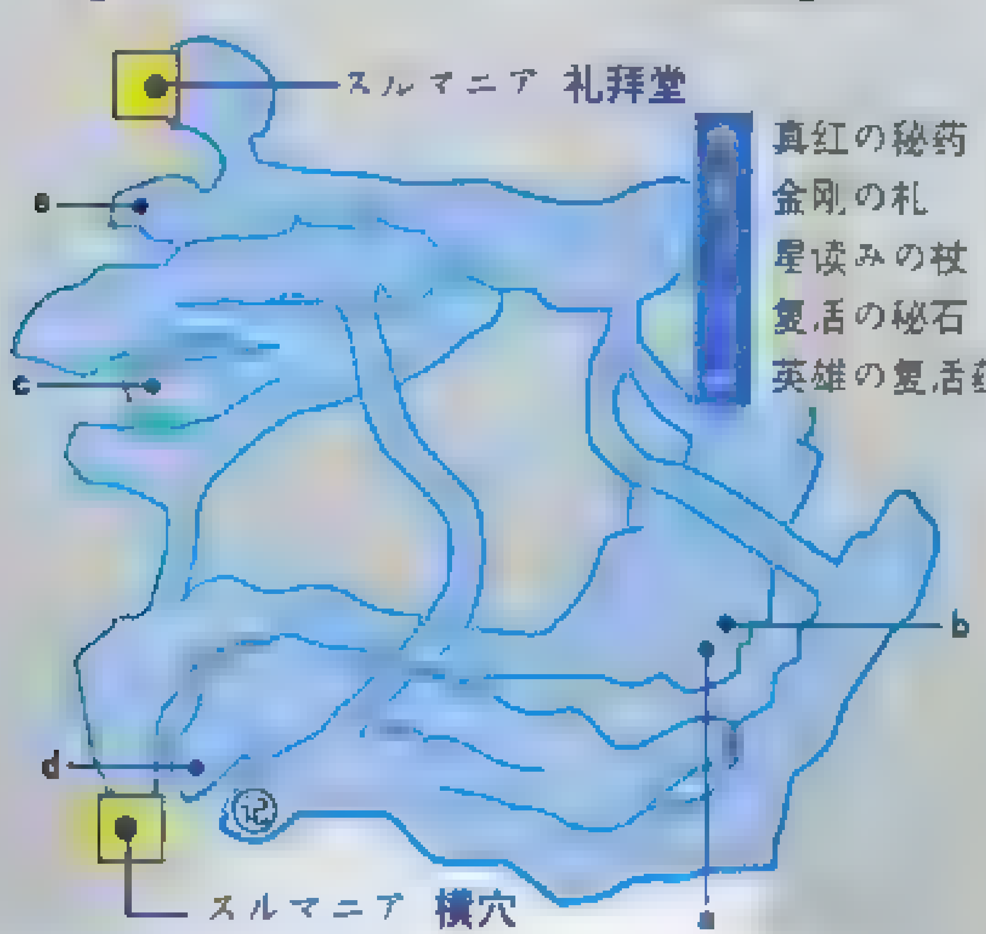


- 绀碧の秘药 □
- 无双のベルト □
- 青蓝の秘药 □

2F

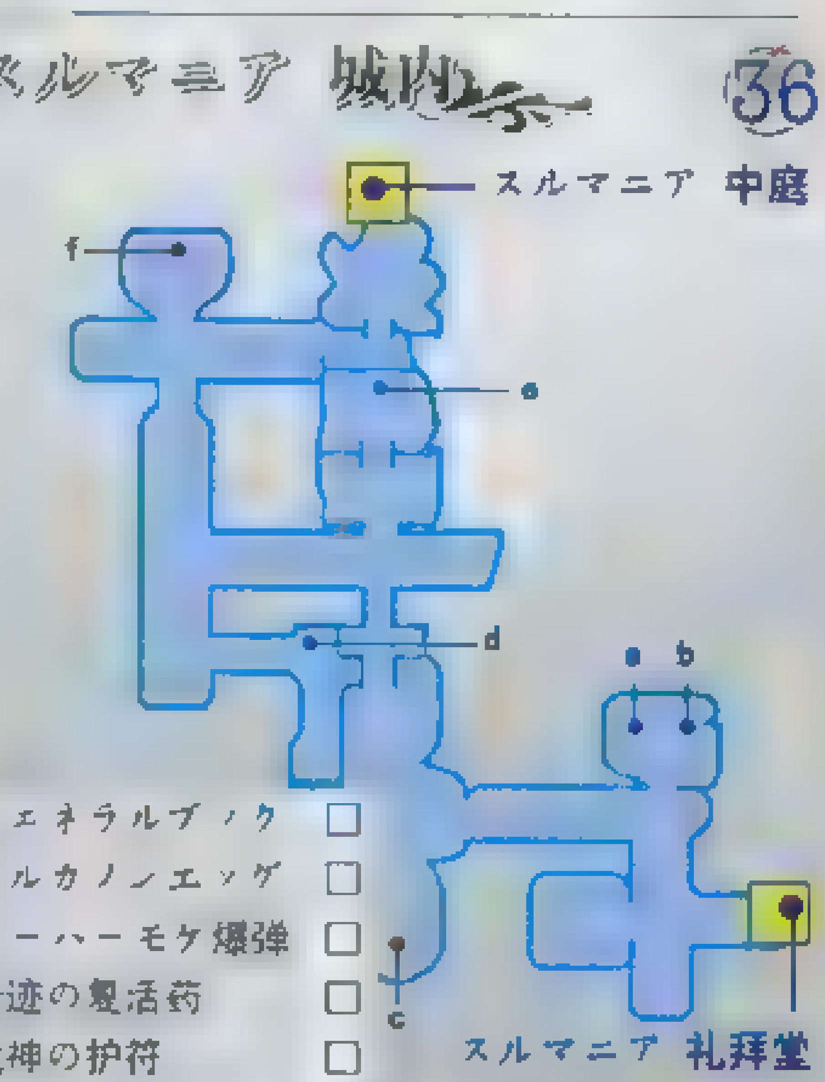
- 魔力の种 □
- ハイハーモゲ爆弾 □
- プラチナフェザー □

35 スルマニア 洞窟



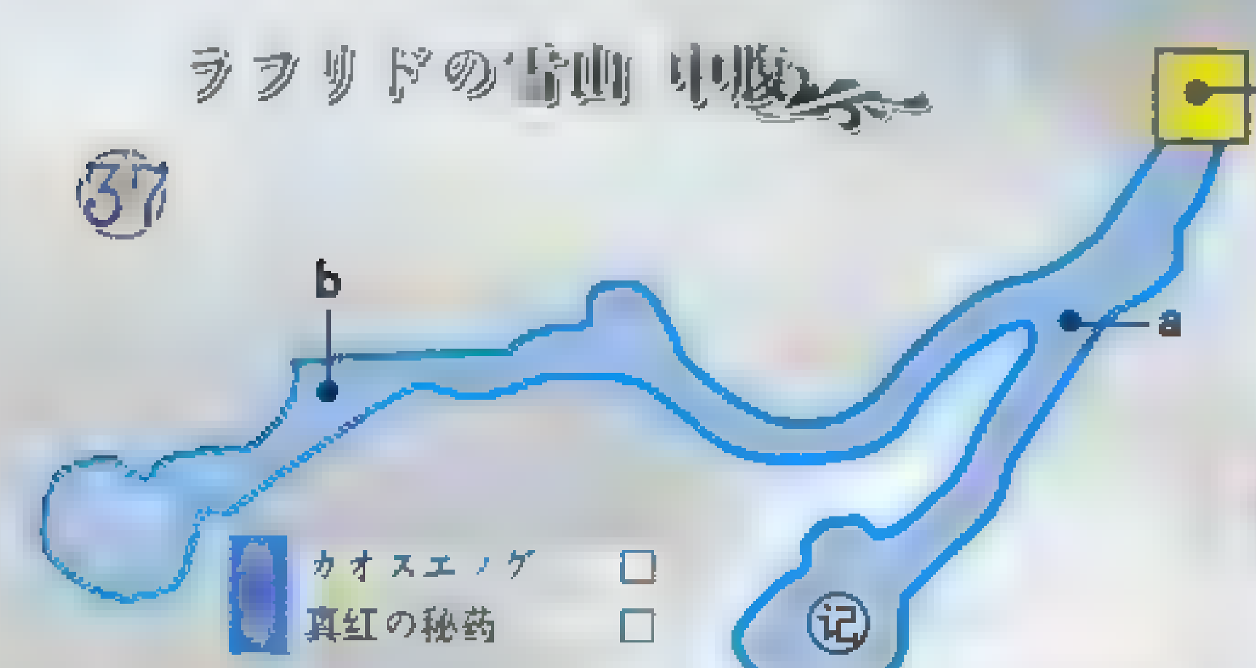
- 真红の秘药 □
- 金刚の札 □
- 星读みの杖 □
- 复活の秘石 □
- 英雄の复活药 □

スルマニア 城内



- ジェネラルブック □
- ボルカノンエッグ □
- スーパーモゲ爆弾 □
- 奇迹の复活药 □
- 武神の护符 □
- ヘルズスパイク □

ラフリドの雪山 中腹



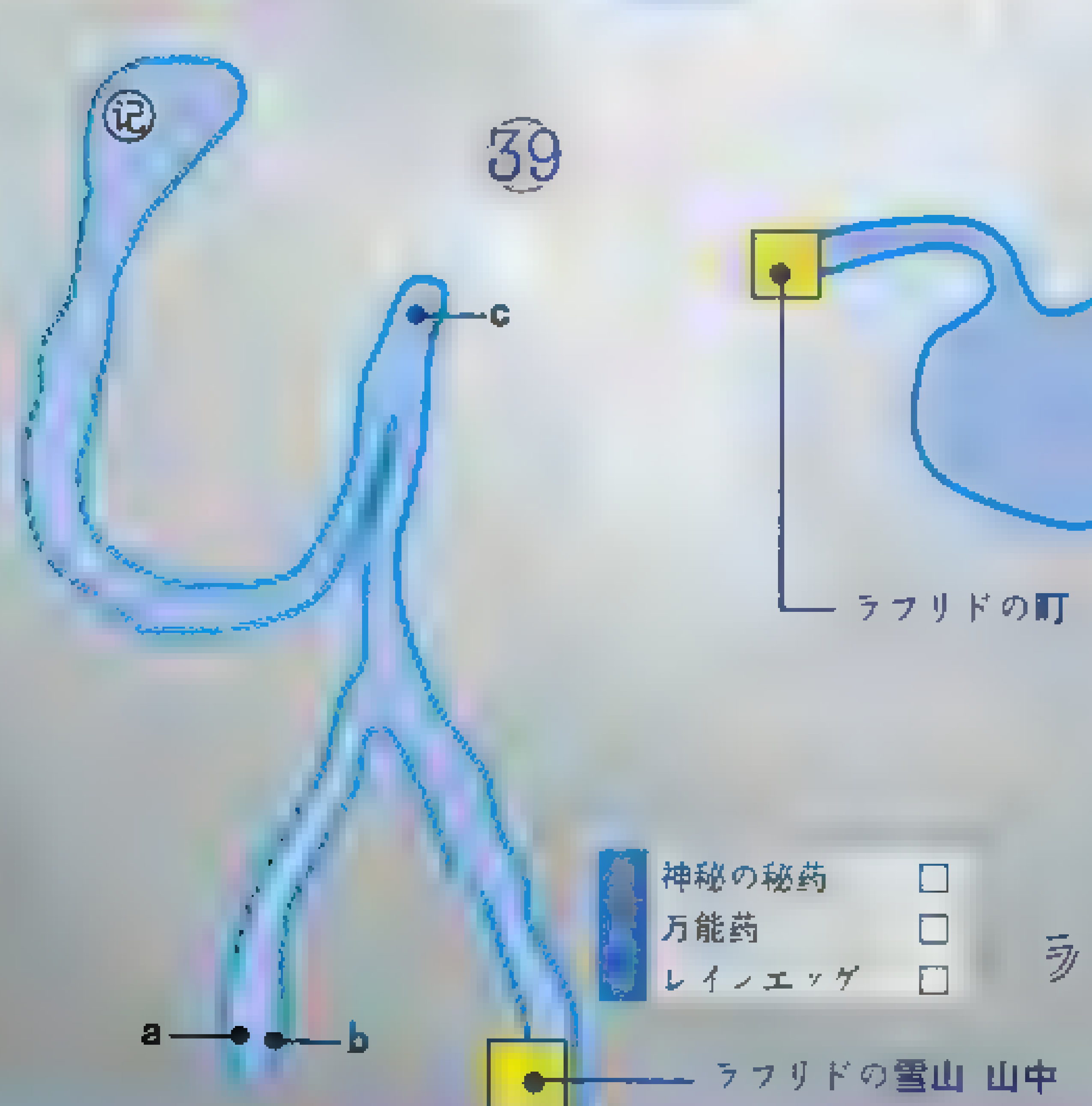
- カオスエッグ □
- 真红の秘药 □

ラフリドの雪山 山中



- ライオンブーツ □
- ブレイズエッグ □
- 绀碧の秘药 □

ラフリドの雪山 北の山



- 神秘の秘药 □
- 万能药 □
- レインエッグ □

沿着ラフリド雪山的道路来到ラフリドの町，尤琦再次见到了罗兹，事件后前往假设公房，与修米特对话后去找罗兹，然后发生异变，前往黑色漩涡所在的地方见到海柯特。

ラフリドの雪山・中腹 37

尤琦坐飞机摔落在雪山中腹，然后回到ラフリドの町，事件后海柯特暂时加入队伍，其超强的实力让人眼红。在前往里山前最好将她的装备整理一下。

ラフリドの雪山・北の山 38

从ラフリドの町的北门出去前往北山，在最里面调查飞机发生事件，然后回到ラフリドの町。

ラフリドの町

在宿屋休息一夜后第二天去找修米特，与其对话前往ゾーンシエル・突破地点。

ゾーンシエル・突破地点 40

前进一段发生BOSS战，与之前的マザーブリード一样，该BOSS也会不停放小兵，所以还是以攻击BOSS本体为主，让达娜和海柯特用强力魔法轰杀之，而尤琦和乌鲁也不停用必杀技进攻。

崩坏スルマニア・入口 42

记录点前面又是BOSS战，不过是刚才那个BOSS的强化版而已，用相同的战法就可以击败。打倒敌人后用剑斩核，发生事件后可以返回地面。当然，此时也可以选择继续前进。

崩坏スルマニア・地下迷宫 43

踩下机关打通道路，并不是很复杂，只是要注意这里的敌人比较强。

崩坏スルマニア・祸の塔・最上部

打开门后发生事件，艾尔菲娜归队，海柯特离队，并将其必杀技"终结的世界"、魔法"天国之门"和技巧"魔法的奥义"传给艾尔菲娜。此时与海柯特对话她将架起桥梁，桥架好后与海柯特对话还可以回到地上。

虚无の间



调查地上艾梅琉斯的剑就是与最终BOSS之战，最终BOSS的HP有128000，行动速度又比较快，所以取消并没太大的用处还是专心防御和回复，然后在它攻击的间隙用强力魔法进攻比较好。随着HP的削减，最终BOSS的攻击越发犀利，宝珠最好省着点用。达娜和艾尔菲娜以ヘブンゲート和デュブリズ为攻击中心，尤琦用烈风斩舞和红莲华，当然，如果尤琦和乌鲁都装了修罗之魂，那么尤琦用疾风阵，乌鲁用影法师，再配合ワオ提升攻击力也能造成很大的伤害。最终BOSS最强的攻击要属终焉的序曲，该招发出后地上会出现一个魔法阵，第二个回合发动，在魔法阵内的角色会受到4000多伤害，所以一旦看到这招发出，那就要立刻跑开。如果来不及，一定要防御。

最终BOSS的技以及效果

技名	效果
通常攻击	1发100～200HP的伤害
魔の福音	2击1400～1600HP的伤害
灭びの雷鸣	总计500～800HP伤害（因为是风属性攻击，根据装备可将其威力减半）
蚀	诅咒状态
终焉の序曲	一定时间后4000～5000HP的伤害
深き暗の中で	全体[illegible]～1500HP的伤害
绝望	MP[illegible]效果[illegible]
遥かな次元の彼方	单体2000～2300HP的伤害

www.pt-ibook.cn

ゾーンシエル 突破地点



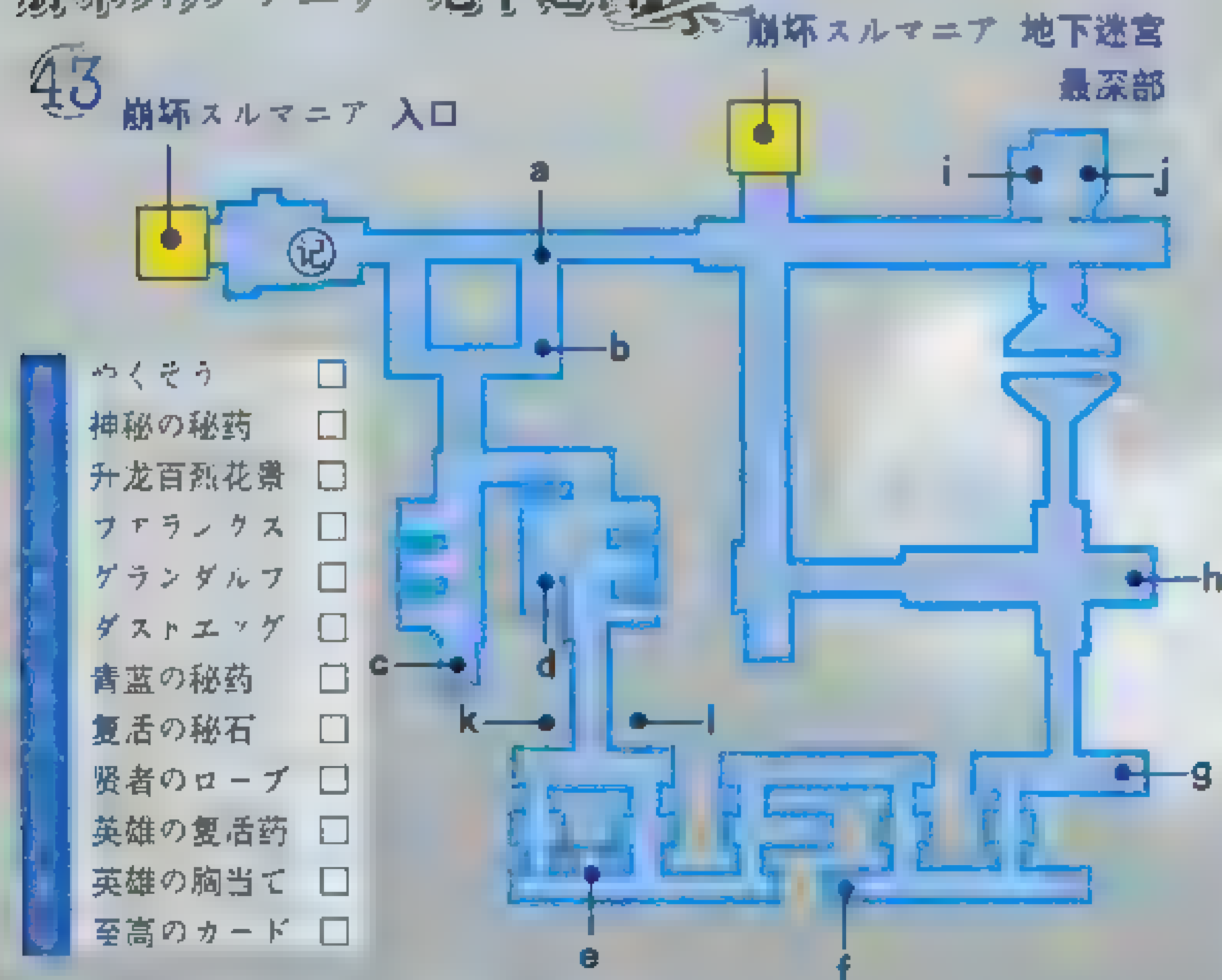
ゾーンシエル 突破地点



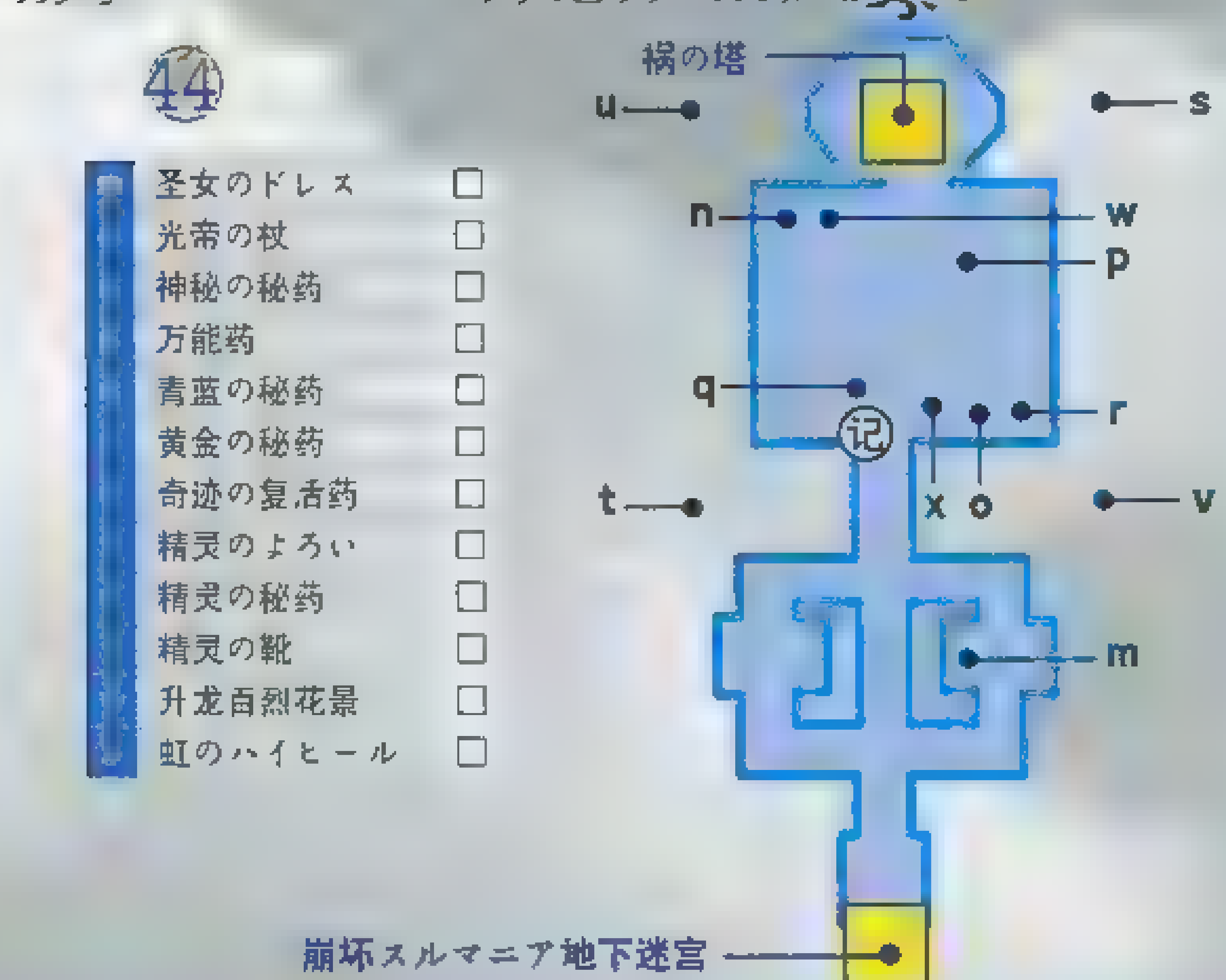
崩坏スルマニア 入口



崩坏スルマニア 地下迷宫



崩坏スルマニア 地下迷宫 最深部



我的日记

那是飞行王修米特的传说，那是驾驶华丽的飞机更快地更高地更自由地飞翔在天空的男人的传说。虽然现在那个传说在人们的脑海中已经逐渐淡忘，但对于那些对天空充满憧憬的少年而言，修米特永远是个不灭的神话。

三块大陆将广袤的佩里弗海紧紧包围，拔塔罗斯岛不过是这个广阔世界小小的一角，岛上有一个幽静的小村安弗格。一个构造朴素的机房就建在小村的一个角落，从里面传来叮叮当当的金属敲击声。那是一个对飞行王修米特痴迷的少年，他正将自己的热情注入到那架自己亲手制造的飞机里。"总有一天，我会穿过那片大海，到达大陆！"少年的眼中燃烧着希望，他将飞机的灵魂——动力装置抱在胸前，他的眼睛似乎穿过了天空的尽头，一直看着前方，少年的名字叫尤琦……

一支烧红的火矢划过了漆黑的夜空，一阵马的嘶鸣让这片黑暗的森林显得更加阴森恐怖。熟睡的鸟儿被惊得慌乱飞向森林的各处，小兔也吓得在洞里瑟瑟发抖。一架马车在森林中飞驰，它的身后是十几个手持火把身着暗色盔甲骑着骏马的骑士。

"我一定要去阿克利夫……"马车上的金发少女一边催促着马匹一边低声说道。虽然身处险境，虽然她的内心还有恐惧，但少女的眼中还是流露出无比坚定的神情。她是被命运选中的神人，艾尔菲娜……

尤琦，这个热衷于天空的热血少年；艾尔菲娜，这个被命运翻弄的神之子。他们的命运原本没有交集，但当这个世界开始毁灭的时候，他们的未来重叠在了一起……

○○年××月△△日

尤琦，这是我的名字，它和勇气同音，也许是米兰达希望我成为一个有勇气的男子汉吧。米兰达是我的母亲，从血缘上讲是这样的，但我从没叫过她一次"母亲"。什么？你说我不孝？如果一个16岁的男孩有一个长得比自己大不了多少，只有32岁的母亲时，你就知道叫她一声母亲是多么难的事。米兰达很少跟我讲父亲的事，我也不提，仿佛我们两个都在刻意回避这个问题，管他呢，只要我和米兰达过得开心就行。

修米特是所有少年的梦想，当然，英雄救"美"救到一个长得像"如花"的女人就算了。我喜欢飞翔，从小我就想着"如果我有一双翅膀……"这样的问题。但米兰达不喜欢我每天都捣鼓那些所谓的什么"破铜烂铁"，OK，那是对她而言，但对我而言这些东西就宝贝，特别是那个动力装置。

我喜欢做飞机，虽然目前为止的18架都全部坠机，但我并没有放弃。

○○年××月△▲日

昨天真是糟透了，原本以为偷偷找到动力装置可以飞个痛快，但这该死的东西又出问题了，而且我根本没注意到米兰达居然藏在飞机后座。突然，我看到有一群人骑着马正在追一辆马车，而我可怜的飞机坠机时显然惊到了那匹马，我清楚地看到后面的车棚飞了出去，女神保佑，希望驾车的人平安无事。

一下飞机我们就遭到几个不明身分的家伙的袭击，不过他们显然小看了我和米兰达的实力。没几下就搞定了这几个杂鱼，我决定去找那个不知道飞哪里去的驾驶马车的人。

Oh！我看到一个黑衣酷哥正用双剑比着一个金发柔弱拿着杖的少女，这显然不是一个绅士的做法。就在我正要冲过去的时候米兰达比我先行动了一部，真是个热血的女人啊。但我显然小看了那个黑衣酷哥，他的速度快得惊人，完全看不清其身影，只能看到他衣服上那血红的线留在空气中的残象。那个男人也许是看到情况不对，离开了。真奇怪，凭他的实力完全可以撂倒我们，不过现在不是想这些的时候。那个女孩昏在了米兰达的怀里，我很清楚地闻到她身上那淡淡的花香，但我不知道是什么花，该死，早知道就跟米兰达学好花草知识了。

○○年××月△□日

我颤颤惊惊地打开门，眼前的景象让我惊呆了——沐浴在阳光下的那个少女就像……就像一个天使，她的金发被清晨的阳光照得闪闪发亮，白皙的肌肤吹弹即破。她看到我进来向我笑了笑，我脑子里一片空白，只是僵硬地回了一个我认为是我这一辈子笑得最难看的一次笑容。少女正要下床，忽然惊叫了一声，我知道她的脚受伤，连忙将她抱住。这下我能更近地接近她了，我可以看到她长长的睫毛，我可以闻到她身上的香味，可以触摸到她细嫩的肌肤。忽然我觉得脸一红，好在米兰达的突然闯入让我连忙将少女推开，但我可以很清楚地看到她也很惊慌。好险……我长长地吁了一口气，但米兰达那个看我的眼神……我不认为她没发现什么。哦，对了，少女的名字叫艾尔菲娜。

门外古拉蒂丝大婶的尖叫将我从恍惚中



www.plumbook.c

拉了回来，我和米兰达赶紧冲出去，发现一个身着蓝色铠甲的壮汉正挟持着古拉蒂丝大婶。

“那个女孩在哪？”我一听就知道他在找那个少女，在柔弱温柔美丽少女和粗壮蛮横无礼壮汉之间，我显然偏向少女。

“啊！救命！救命！我快死了！这个人一定会摧残我、折磨我！他一定会对我不轨！一定会先○○后再××，不要，我不要这样的死法！”

古拉蒂丝大婶的惊叫将在场的所有人都击败了，包括那个壮男，还没等他反应过来，大婶的鸡蛋就扣在了他的头上，而我和米兰达也立刻出手，没想到几回合这家伙居然跑了。唉，浪费我的身手。

○○年××月△■日

艾尔菲娜要去阿克利夫神殿，我也知道了她的身分，她是能与圣兽传达他们旨意的神人，虽然对我而言没什么概念，但我知道她很坚强，因为即使现在她也很迷惘，但既然身为神人，那么自己就要去勇敢地面对它。忽然我发现，在这一点上我不如她。

○○年××月□□日

Oh！No！我惊叫起来，我和米兰达答应送艾尔菲娜到门迪，但来到萨巴塔尔港口却发现一艘船也没有。不过我坚信好运总与我同行，我们从一个木桶——对，你没看错，就是一个木桶——里救出一个奇怪的男人，他自称阿隆索，还说自己有船。等等，有船？那我们岂不是有去门迪的方法了！不过我对这男人还是很有戒心，因为我从他看艾尔菲娜那代表神人垂饰的眼神里明显地看到了贪婪的影子。

○○年××月■□日

气死我了！气死我了！没想到阿隆索居然是那么一个无耻的男人！好赌不说，还把艾尔菲娜珍贵的神人垂饰赌输了。那个叫比安卡的肥胖女人看着就让人恶心，没想到阿隆索那家伙居然用自己的未来和他赌。好吧，爱赌是你的事，但你也不至于让米兰达也掺合进去吧。虽然我看得出那是你的计策，但看着米兰达一脸媚相地坐在你的大腿上我就想把你海扁一顿。算了，看在你把船赢回来的份上我暂且饶过你，下不为例。

○○年××月○○日

真羡慕那个叫乌鲁的家伙，他有一匹叫西巴的飞龙，他可以自由地翱翔在天空上，而我却不得不只能待在这艘船上。乌鲁是个友善的家伙，也很热情，他告诉了我们要找飞行王修米特最好带上雷姆的果实。雷姆的果实？我不知道那是什么东西，不过既然修米特喜欢那我就要去找到它！

○○年××月●○日

天哪，我真不知道发生了什么事。不就是打倒了牛头怪，拿一颗雷姆的果实而已吗？居然会出现山崩地裂的情况，而且还把艾尔菲娜卷了进去。我们来到一个奇怪的世界，艾尔菲娜说这是巴斯界，但怎么周围都是玻璃？那些花草树木也变成了玻璃。我们看到一个眼中流露出悲伤神情的少女，她拉着一个奇怪的小提琴，她说她要斩断两个世界的羁绊。真是一个奇怪的家伙。

但我要给米兰达道歉，我发誓这是我第一次也是最后一次向她发火了。我知道我为了救艾尔菲娜的时候看她的眼神有多可怕，因为我看到她看我时那吃惊和心痛的样子。我发誓不会让她再伤心了，也不会让她再担心我，因为我已经是一个大人了。

○○年×△月□○日

我、我、我终于见到传说中的修米特！他的那些飞行机械简直让我疯狂！我见到了我一辈子都没见过的东西！我对自己的口才很有信心，而且我也知道我的恒心与信念一定会打动他，虽然修米特的样子并不像我想像中的那么英俊，起码现在看起来是个……猥琐的中年男人。我知道这有点不敬，但事实……咳咳，其实我是个很有礼貌的孩子，嘿嘿。

○○年×△月□●日

当米兰达说要走时我简直不敢相信自己的耳朵，但是我知道她的性格，既然是她决定的事情，我是无法让她回头的。不过有一点让我不满的是米兰达居然和阿隆索一起去旅行。阿隆索，你给我听好了，如果你让米兰达哭的话我绝对饶不了你！还有……米兰达，我叫的那声妈妈你听到了没有？我看到你扑在阿隆索怀里哭了，你应该听到了吧……

○○年×△月△○日

修米特造的飞机果然与其他的不同，性能卓越得让人想哭。不过命中注定我是倒霉的人，在艾尔菲娜看到一个站在一条白龙（蛇？）上的人时，她惊叫着，她叫那个人哥哥。天哪，老大，你没事站在那飞在空中的蛇上干嘛，可怜修米特特意为我造的飞机啊。没办法，看来我和艾尔菲娜只有走着去阿克利夫神殿了。

○○年×△月▲△日

今天的艾尔菲娜真漂亮，她那件华贵的神人装束将她衬托得更加美丽动人，而我也顺利地看到了圣兽古利芙。那是一只长得像鹰一样的圣兽，她稳重轻柔的声音听起来感觉很舒服。要相信爱，这是她所说的。相信爱？什么意思？我有些迷惘。但之前在空中看到的那个男人的出现打破了一切，他的巨刃穿透了古利芙，我听见艾尔菲娜发出悲鸣。那个男人高举手臂，他的掌心中有一颗泛着黑红光芒的球，这颜色我很熟悉。男人狂笑着，空中出现无数像树枝一样的东西穿透了这片森林，神殿开始坍塌。我牵着艾尔菲娜的手拼命地跑，那个男人……现在我不想问，因为我听到艾尔菲娜叫他哥哥……

○○年○×月□△日

再次见到乌鲁让我稍微高兴了一点，我和他重新去找雷姆的果实，但我并不知道这次修米特会不会领情。但出人意料的，修米特什么也没说，只是很爽快地答应了我再帮我做一架飞机。

○○年○×月×△日

飞龙之谷的那帮人真不友好，不过好在圣兽多拉古还不错，他赐予了我们圣兽的力量。现在似乎路线很明确，那就是集合圣兽的力量将敌人打倒。呵，说起来可真容易，但事实怎样谁也不知道，我只知道越接近真相越痛苦。

○○年○×月×□日

达娜真是个美人！这让我这段时间的郁闷心情稍微有所缓解。以前见到的那个黑衣男子是她的未婚夫。呵呵，这个世界真是太小了，我仿佛觉得什么事情都是围着我在打转，天哪，我不会也有些精神不正常了吧。

达娜说艾梅琉斯曾拜访过这里，他们似乎很投机，之后丁克尔就跟随艾梅琉斯离开了。这什么意思？拐走一个女人心爱的男人让她伤心，我忽然觉得自己越来越讨厌艾梅琉斯了，但我并没有说出来，因为我不会让艾尔菲娜再伤心了。

最后我们决定再去一次巴斯界，我们要再见一次那个拉小提琴的女孩。

○○年□×月□△日

巴斯界已经面目全非，连那里的人也开始结晶化，看来地上发生的事情已经严重波及到了这里。我们再次见到了那个拉小提琴的少女，她叫海柯特，她告诉了我们一切。很久很久以前，发生了圣兽之间的战斗，那个引发战争的就是佐恩，四大圣兽最后将佐恩封印了起来。当艾梅琉斯来到巴斯界，海柯特原本以为他是从地上来的，带来平衡之人。但没想到艾梅琉斯解开了佐恩的封印，得到了佐恩的角，他的那把巨剑就是佐恩赐予他的能够杀死圣兽的弑神者之剑。而我也知道了，海柯特是巴斯界的神人。

○○年□×月○△日

从巴斯界回来我们开始了新的旅程，因为我们要赶在艾梅琉斯杀死那些圣兽之前找到他们。现在我们要做的就只是集合圣兽的力量，有了它们我们才有希望，虽然我并不知道最后能否成功，但起码现在我们要去做。乖乖等死，那可不是我的性格。

○○年○△月□△日

斯尔马尼亚城，这是一个悬浮在空中的城堡，也是艾梅琉斯的所在地，我知道我们马上就要与他正面交锋了。我的手不禁有些颤抖，连笔都有些握不稳。尤琦！你这个没用的家伙！现在可不是慌乱的时候！



○○年○△月□×日

不能再有人牺牲了，我看到丁克尔在达娜的手中化为了玻璃的碎片。丁克尔是一个很有信念的男人，他想守护这个世界，他想守护自己所爱的女人，他也想拯救自己的朋友。

在艾尔菲娜的劝说下，艾梅琉斯的眼中一度流露出了一个作为兄长的神情，但很快就被恐怖所吞噬。该死，他抓走了艾尔菲娜！他和艾尔菲娜各自拥有一半神人的力量，他想靠艾尔菲娜复活佐恩！我居然疏忽了！可恶！

○○年○×月▲△日

不知道从什么时候起我已经不能用当初那轻松的心情来写日记了，发生了太多太多的事情，有太多太多的人在我的面前死去。不知为什么，我忽然想到了米兰达，不知道她现在好不好，不知道她的坏脾气有没有改，好吧，我现在承认她脾气还不算坏。

在位于雪山上的拉福利德小镇，我再次见到了罗兹还有修米特。佐恩的出现让许多人失去了信心，甚至连飞行动力装置也无法正常运行了。但我知道我不能放弃希望，哪怕只有那么一点，但只要成功的几率不是零，那么就我要去试一下！

○○年○×月▲■日

我说过不能再有人牺牲了，但当我看到修米特那冒着浓浓黑烟的飞机向地面坠去时，我的心像被撕碎了一样。但他大喊着，让我立刻飞上去，我知道现在我不能犹豫。修米特应该没事，凭他的水平应该能平安着陆……我心中默念着，现在我有更重要的事去做。

○○年○×月▲□日

艾尔菲娜最后还是让艾梅琉斯回来了，他成了她的那个温柔善良的哥哥，艾梅琉斯用自己的生命洗刷了自己的罪孽，但如果是用自己的生命，那这个代价未免也太大了。我们终于迎来了与佐恩面对面的交锋，他那红色的像鸟一样的身体流露出死亡的气息。我看着他的眼睛，他的眼睛有一种能摄人魂魄的东西在里面，但我不会为之动摇。我也很清楚这是一场硬仗，我也很清楚如果我们失败结局会是什么，但是……既然已经到了这里，那就没有回头路可走了。请赐予我力量，圣兽！还有……我的朋友们！

□△年×□月○●日

时间过得真快，与佐恩的战斗已经过去几年了，现在我和艾尔菲娜的孩子都能说话了。这个小孩子有着用不完的精力，当他稍微懂事的时候就吵着叫我带他上天，我很高兴，因为这时我发现，原来将自己的一切教给自己的下一代，让他将这些财富永远流传下去是一件多么令人兴奋的事情。我教给孩子的，就是一个人要有梦想，为了这个梦想努力地去实现它。这是经验之谈，小子，因为你老爸我就是这么走过来的！

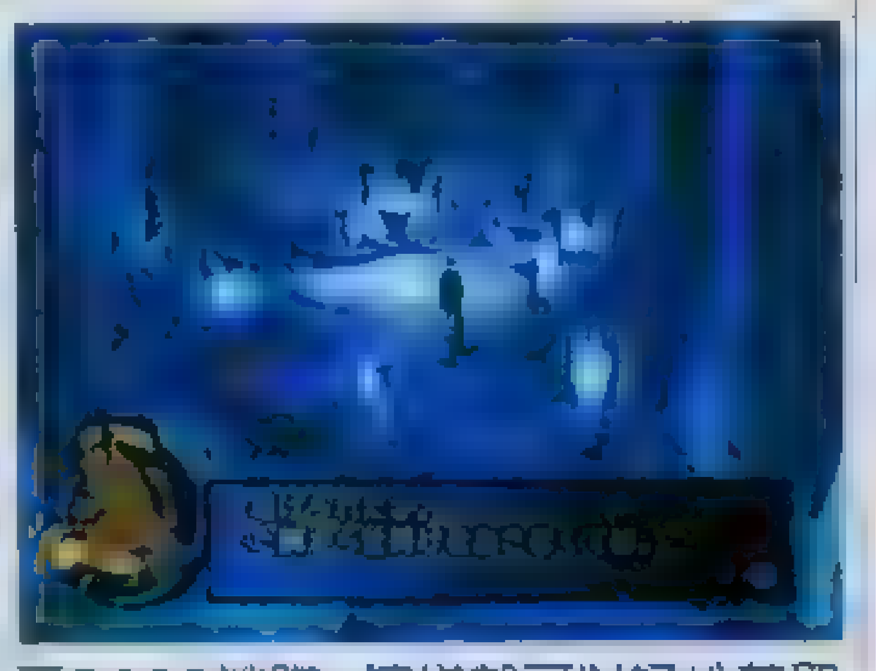
文 猫太



由于上一期的制作时间紧迫，7月28日拿到游戏后只有4天的制作攻略的时间。虽然最后把游戏的基本隐藏要素和流程都完成了，但却因欠缺时间复查各种数据而导致攻略中出现了一些错误和疏漏。通过levelup论坛和各种能与读者交流的途径，猫猫已经总结出几处错误的地方，在这里先感谢这些热情的读者。这次会为大家逐一纠正上期出错的地方，另外还会加上一些上期因篇幅关系而没能刊登的研究部分，请大家继续对我们的工作提出宝贵的意见哦！(=^_^=)

影之心 新世界	Aruze	RPG
PS2	2005年7月28日	日元

无限获取灵の刻印



刻印系列的道具是增加角色能力最大值的稀有道具，在正常的游戏下，玩家可以取得其中某个刻印的数量不会超过5个。下面介绍一种可以无限获取“灵の刻印”的办法，要知道增加MP最大上限的灵之刻印对于擅长魔法的角色来说相当实用，所以有恒心的玩家不妨试试以下的方法。

在ナタン寻找ウユニ盐湖的UMA怪物时，会在最上层遇到BOSS。这个BOSS有一个十分恶心的特性，就是会在行动的第三回合逃走。相信玩家也知道在战斗中只要把每次的轮盘都按至PERFECT的话就可以在战斗后获取RING PERFECT的奖励。所以我们可以利用这个特点，在对付这个会逃跑的BOSS时，先让第一名攻击的同伴按出PERFECT，然后其他同伴不断防御至BOSS逃跑，这样就可以轻松获取BOSS的RING PERFECT奖励“灵の刻印”了。如果玩家对自己的操作没有信心的话，可以把所有角色的轮盘点击数在リングカスタム的リングタイプ中调至“ギャンブル”，这样玩家只需按中一次红色区域就可以实现RING PERFECT了。使用这个秘技比较麻烦的地方就是BOSS每逃走一次后，玩家都要返回下一层的中央部分再使用一次モルフォ蝶の磷粉。

更 正

流程部分

当玩家完成了グランドキャニオン的事件后，クランク会带领大家去シカゴ寻找师傅。这时玩家进入シカゴ后应该先与左下方酒吧门前的NPC对话，然后再与酒吧最里面坐着的两位顾客对话才能在西方的后巷里发生被袭击的事件。

研究部分

◎在寻找ナタン的第二个UMA怪物时，应该在沉没船甲板进入右方的房间，并把グレープフルーツ放在右上角的位置，而不是左上方。

◎在ギアナ高地中寻找最后一个UMA怪物时(请对照上一期ナタン部分的地图)，g点的树木中应该设置モルフォ蝶の磷粉，并非乙女の黑发。

◎在事务所中获取ジョニ 的特技イト ル时必需解开一个密码，A应该是5，B应该是9。上一期误把B写成了8。

知识问答

这个小小的迷你游戏在前作中似乎获得大多数玩家的好评，除了考验玩家对游戏的了解程度外，通过这些问答还可以取得一些极为珍贵的奖品。(另外在问答过程中，NPC的动作也十分爆笑）不过基于语言障碍的关系，很多玩家对于这部分几乎只能靠筛选法来选择，下面将会列出所有的问题的正确答案。(注意在游戏中，所有问题的顺序均为随机)

リオデジャネイロ喷水池前的女性（奖品：警报器）

问题	答案
アーカム大学の化学实验室の向かいにある部屋は?	图书室
アーカム大学のグラウンドでいつも行われている球技は?	アメフト
アッパーウェストサイドにある小さな探偵事务所の名前は?	ガーランド探偵事务所
アルカトラズ刑务所の电气仕掛けの扉は何を操作すれば开く事が出来る?	ブレーカー
海の精灵が奉られている祭坛に行く间に通らなくてはならない场所は?	沉没船
カリブにいる海贼团の名前は?	ラフィッツ海贼团
グランドキャニオンに建っているティピーの数は?	3つ
シカゴの街は何を境に、北のマフィアと南のギャングに分かれていた?	高架
タイムズスクウェアにある大きな看板に书かれた文字は?	LEJON
チェルシーにある溃れてしまった剧场の名前は?	エノック剧场
チェチェン・イツァの遗迹はどこの国にある?	メキシコ
ニャラマウント摄影所はどこにある?	ハリウッド
ニューヨークに建っている右手にたいまつを持った建造物は?	自由の女神
ニャラマウント摄影所で使用される扩声器の色は?	黄色
ラスヴェガスのホテルは何回建て?	10阶
ラスヴェガスのホテルのエレベーターは何を持っていれば乗せてもらえる?	客室の键
リオデジャネイロの贫民街は何と呼ばれている?	ファベイラ
ロズウェル研究所の入り口に揭げられている旗は?	アメリカの国旗
ロズウェルの研究设施は、大きく分けていくつの施设にセキュリティ区域に分割される?	3つ
ロズウェルのガソリンスタンドの前にいつも停めてある车は?	青い自动车

结束ウユニ盐湖事件后与アーカム大学2楼右侧的男性对话（奖品：しし座的魔法盘）

问题	答案
ロズウェルでも话题になっている空飞び圆盘、未确认飞行物体といえば?	UFO
酒の酿造や贩卖などを禁じた法律は?	禁酒法
世界各地にいる福引会员。福引をやるために必要な物は?	福引券
暗い场所を进むために必要な手に持つ照明机具は?	カンテラ
普通の忍者が投げて使う武器は?	手里剑
船の甲板やタイルの床などを洗う时に使用する长柄のブラシは?	デッキブラシ
相对性理论を唱えた物理学者は?	アインシュタイン
ルカトラズ刑务所にもあつ机た金属探知机。金属探知机に反应しない物は?	绝缘シート
步数计と一绪に装备すると步数が二倍に数えられるアクセサリーは?	倍速カウンター
ジョニーも持ち步いている写真を撮るために必要な道具は?	カメラ
热带アフリカ原产のアオギリ科の常绿高木の实を原料とする炭酸饮料料は?	コーラ
次の内、最も南の位置にある都市は?	リオデジャネイロ
カジノで、客に对してトランプを配る人を何と呼ぶ?	ディーラー
チェチェン・イツァで使用した水晶ドクロ。ドクロってどこの骨?	头盖骨
"リオデジャネイロ"という名前の意味は?	1月の川
外で寝る时などに雨や风や防ぐために张るものは?	テント
世界で初めて、1920年にアメリカのピッツバーグで始まったものは?	ラジオ放送
グランドキャニオンに生えていた绿色の植物は?	サボテン
故国を离れて暮らしている时に起こる病の状态は?	ホームシック
头に身に付ける装备品は?	リベットキャップ

进入一次最终迷宫后返回カリブ海族砦与船里的アン对话（奖品：シャナイア的最终防具ニグヴァスト）

问题	答案
モアナ村の长老の名前は?	オカナガン
ジョニーの父亲の名前は?	グラハム
ニャラマウント摄影所でマオが2番目に战う相手の名前は?	サモニャン
アーカム大学に通う学生のラウル。彼の将来の梦は?	大统领
レニはジョニーのことをいつも何と呼んでいる?	坊ちゃま
レニの昔の知り合いが创刊したという杂志のタイトルは?	周刊アーツ
アーカム大学の图书馆の受付にいるやり手事务员の名前は?	セバスチャン
エリック剧场で兄のトムとはぐれてしまった女の子の名前は?	ナンシー
ヒルダのカロリーが一气に增える食べ物は?	ケーキ
リカルドがギャングに捕われていたのはラスヴェガスのホテルの何号室?	818号室
ロズウェルの研究所でフランクと再会したくのいちの名前は?	ブリトニー
ナタンにUMAを捕まえてくるように赖んだ人物の名前は?	ナヴォチ
亲同士が决めたシャナイアの婚约者の名前は?	ゾンタ
サイドカー付きハーレ の移动ショップ。いつも向かって左侧に立っている店员は?	シェラ ル・マジメル
攻击回数增をくれるのは?	リングの魂
マオが集めているにゃんコイン。青いコインに描かれている鱼は?	鲭
ニャラマウント摄影所でマオが2番目に战う相手の名前は?	サモニャン
ニャラマウント摄影所にいるADの名前は?	ハマニャン
アルカトラズ刑务所に收容されていた欺诈师のスミスが[illegible]	スプーン
ヘンな生き物は?	ロシ[illegible]ベーコン
エリック剧场で兄のトムとは[illegible]女の子の名前は?	ナ[illegible]
カポネファミリーと对立していたギャングのボスの名前は?	マクマナス

©2005 ARUZE CORP. All Rights Reserved.

www.plumbook.cn

文 卡伦



零 刺青之声 | Tecmo | AVG

PS2 | 2005年7月28日 | 日版 | 6800日元

作为"《零》系列"的传统之一，在《刺青之声》里也有着灵List收集的要素存在，但只有通一次关之后，灵LIST才会显示其真正的完整数目——217，由于有些灵是需要得到装备机能"感"之后才能发现到的，所以有心完成灵LIST的朋友就请在二周目时再进行收集吧。

上期攻略勘误

1.全强化镜头一览"中，能获得"击"的应为天仓萤，而非黑泽怜，人物分析一项中也有同样的错误。

2.怜和深红的饰品发卡，以及萤的白色眼镜的购买条件应为灵LIST全收集，而"通关后可购买要素"这一项中，除了女仆装需要通过NIGHTMARE难度或达成全任务外，其他的衣服或饰品只要达到通关次数就可以，与难度无关(HARD难度通关=任意难度通关三次)。

3."深红的抉择"不会影响到结局二的出现。

在此，卡伦为这些错误给您在使用攻略时带来的不便致以深深的歉意。

灵List100%档案

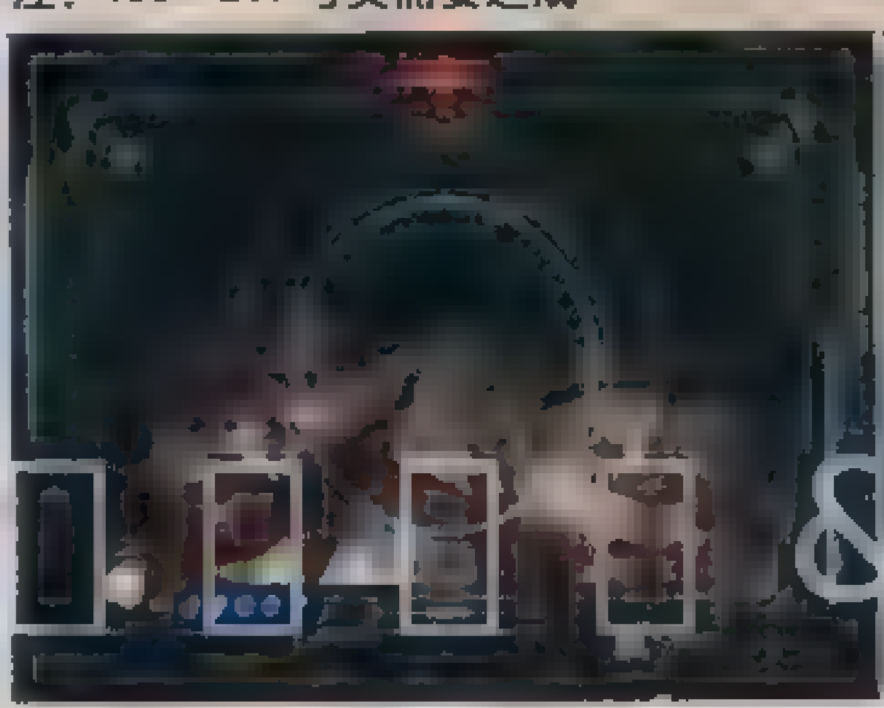
编号	种类	称号	出现时间	出现地点	备注
001	地缚灵	葛原莳枝 梢	第六刻	眠りの家 围炉里の间	从座敷のある广间来到围炉里の间再从屏风缝隙中寻找这个灵
002	地缚灵	久世镜华	第十刻	眠りの家 闭ざされた座敷	—
003	地缚灵	押入れに隠れた女	第十刻	眠りの家 御帘のある座敷	得到两本"更纱模样の手记"并战胜怨灵，在蜡烛未熄灭时向壁橱内拍摄
004	地缚灵	久世夜舟	第十二刻	眠りの家 回廊	从回廊处向御帘のある座敷的方向进行拍摄
005	地缚灵	逆さ女	第二刻	眠りの家 墓のある中庭	先在3F屋根里部屋取得"向かい橋の鍵"，走到外面的屋檐后才会出现
006	地缚灵	镇女（冰雨）	第九刻	眠りの家 丸窗のある玄关	—
007	地缚灵	雷代零华	第六刻	眠りの家 2楼 丸窗のある玄关	—
008	地缚灵	镇女（水面）	第六刻	眠りの家 物置廊下	—
009	地缚灵	隠れていた大工	第十二刻	眠りの家 栅の廊下	—
010	地缚灵	雪の中の子供	第六刻	眠りの家 栅の廊下	—
011	地缚灵	鸣海天涯	第六刻	眠りの家 座敷のある广间	击败布团の间的怨灵后才会出现
012	地缚灵	镇女（雨音）	第七刻	眠りの家 刺青の祭坛	在这一刻开始时的吊り牢上面站在房间的东南角向上拍摄
013	地缚灵	久世零华	第十二刻	眠りの家 吊り牢の间	—
014	地缚灵	床下に隠れた男	第七刻	眠りの家 地下 床下	—
015	地缚灵	刻まれなかった女	第十三刻	眠りの家 木像の间	—
016	地缚灵	映写机に立つ女	第十二刻	眠りの家 映写室	—
017	地缚灵	下敷きになった女	第八刻	皆神村 书物藏	—
018	地缚灵	全てを缚った男	第十刻	皆神村 双子の部屋	—
019	地缚灵	楔となった男	第八刻	皆神村 绳の御堂	—
020	地缚灵	镇女（时雨）	第十二刻	眠りの家 人形の祭坛（南）	—
021	地缚灵	诱い入まれた男	第六刻	眠りの家 阶下を窥く座敷	—
022	地缚灵	梁に祀られた女	第六刻	冰室邸 绳の廊下	—
023	地缚灵	冰室蝶	第六刻	冰室邸 座敷牢	从牢外向牢内的坐垫进行拍摄
024	地缚灵	潰された男	第十刻	社を封じた中庭	
025	地缚灵	全てを背负った男	第十刻	社を封じた中庭	
026	地缚灵	乙月要	第十一刻	社を封じた中庭	—
027	地缚灵	颜を隠した葬列	第十刻	社を封じた中庭	用萤跳到另一边后向下拍摄
028	地缚灵	奈落に留まる亡者	最终刻	奈落	—
029	地缚灵	入水した男	最终刻	终ノ路	—
030	地缚灵	穿たれた巫女达	第十二刻	终ノ渊	—
031	地缚灵	流れゆく魂	第十二刻	终ノ渊	最里面的右边
032	地缚灵	窗に张り付く子供	第六刻	黑泽家 客厅	接完诡异的电话后立刻举起相机向天窗处拍
033	地缚灵	麻沼切子	第五刻终盘	黑泽家 屋根里	向CG中怨灵爬出的地方拍摄
034	浮游灵	背を向けた男	第一刻前	眠りの家 座敷のある广间	
035	浮游灵	宁む母娘（母）	第一刻前	眠りの家 座敷のある广间	—
036	浮游灵	宁む母娘（娘）	第一刻前	眠りの家 座敷のある广间	—
037	浮游灵	奥へと诱う优雨	第一刻前	眠りの家 座敷のある广间	—

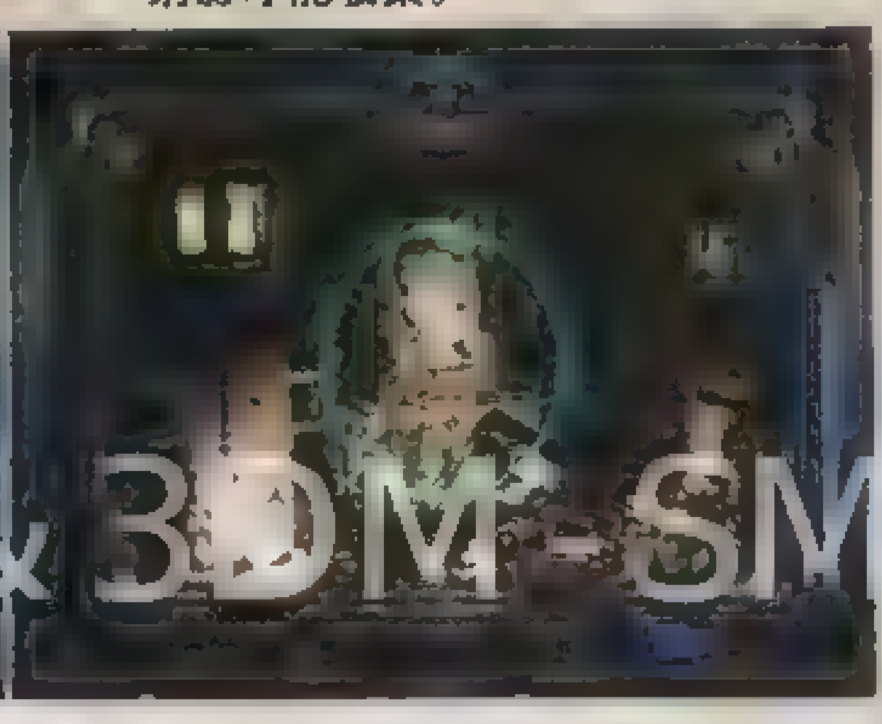
编号	种类	称号	出现时间	出现地点	备注
038	浮游灵	格子越しに立つ女	第一刻前	眠りの家 栅の廊下	
039	浮游灵	社へ消える优雨	第一刻前	社を封じた中庭	—
040	浮游灵	廊下に立つ少女	第一刻前	眠りの家 箱庭を囲む回廊	—
041	浮游灵	廊下に立つ少女	第一刻前	眠りの家 箱庭を囲む回廊	—
042	浮游灵	宁む母娘（母）	第一刻	眠りの家 1楼 围炉里の间	—
043	浮游灵	宁む母娘（娘）	第一刻	眠りの家 1楼 围炉里の间	—
044	浮游灵	二阶を歩く女	第一刻	眠りの家 1楼 围炉里の间	—
045	浮游灵	打ち付ける少女	第一刻	眠りの家 回廊	—
046	浮游灵	书院窗を横切る女	第一刻	眠りの家 仕切られた部屋	—
047	浮游灵	うずくまった女	第一刻	眠りの家 回廊	—
048	浮游灵	阶下に宁む母	第一刻	眠りの家 围炉里の间	—
049	浮游灵	阶下に宁む娘	第一刻	眠りの家 围炉里の间	—
050	浮游灵	うずくまる女	第一刻	眠りの家 玄关	—
051	浮游灵	扉に立つ娘	第一刻	眠りの家 玄关	
052	浮游灵	格子の奥の女	第一刻	眠りの家 回廊	—
053	浮游灵	逃げていく女	第一刻	眠りの家 玄关	—
054	浮游灵	叫び逃げる女	第一刻	眠りの家 1楼 阶段廊下	—
055	浮游灵	角に逃げる女	第一刻	眠りの家 2楼 阶段廊下	—
056	浮游灵	うずくまる女	第一刻	眠りの家 御帘のある座敷	—
057	浮游灵	阶段下の娘	第一刻	眠りの家 1楼 围炉里の间	爬上梯子后才会出现
058	浮游灵	立ち尽くす男	第一刻	眠りの家 1楼 阶段廊下	—
059	浮游灵	角を曲がる影	第一刻	眠りの家 2楼 阶段廊下	—
060	浮游灵	苛まれる女	第一刻	眠りの家 回廊	—
061	浮游灵	女を囲む黒い影	第一刻	眠りの家 回廊	—
062	浮游灵	阶上に立つ男	第一刻	眠りの家 2楼 阶段廊下	—
063	浮游灵	扉へ逃げる男	第二刻	眠りの家 3楼 物置部屋	—
064	浮游灵	背后に立つ少女	第三刻	眠りの家 映写室	调查放映机后在身后出现
065	浮游灵	背后に立つ少女	第三刻	眠りの家 箱庭を囲む回廊	拍摄66号灵之前，调查北面大门后出现
066	浮游灵	阶下に消える少女	第三刻	眠りの家 箱庭を囲む回廊	
067	浮游灵	打ち付ける少女	第三刻	眠りの家 回廊	—
068	浮游灵	人形の祭坛の少女	第三刻	眠りの家 人形の祭坛 东	—
069	浮游灵	栅の奥に立つ女	第三刻	眠りの家 栅の廊下	—
070	浮游灵	二阶を横切る女	第三刻	眠りの家 着物の间	—
071	浮游灵	床下へ引き入む手	第三刻	眠りの家 1楼 座敷のある广间	—
072	浮游灵	座敷へ诱う少女	第四刻	冰室邸 绳の廊下	—
073	浮游灵	扉へ诱う少女	第四刻	眠りの家 1楼 座敷のある广间	—
074	浮游灵	扉に立つ少女	第四刻	眠りの家 御帘の间	—
075	浮游灵	牢に囚われた女性	第四刻	眠りの家 刺青の祭坛	
076	浮游灵	琴の前に座る女	第五刻	眠りの家 着物の间	—
077	浮游灵	何かを隠す老女	第五刻	眠りの家 2楼 座敷のある广间	—
078	浮游灵	琴发を梳かす女	第五刻	眠りの家 着物の间	—
079	浮游灵	扉に消える男	第五刻	眠りの家 1楼 座敷のある广间	—
080	浮游灵	御帘に立つ男	第五刻	眠りの家 御帘の间	从帘子左侧的缝隙中进行拍摄
081	浮游灵	座敷牢の天倉零	第五刻	皆神村 [illegible]	光[illegible]
082	浮游灵	障に立つ女	第五刻	眠りの家 [illegible]廊下	—
083	浮游灵	冲立に隠れた男	第五刻	眠りの家 1楼 丸窗のある玄关	—
084	浮游灵	御神木に立つ男	第六刻	眠りの家 箱庭を囲む回廊	—
085	浮游灵	阶下を窥く少女	第六刻	眠りの家 阶下を窥く座敷	

©TECMO,LTD.2005

编号	种类	称号	出现时间	出现地点	备注
086	浮游灵	梯子の上の少女	第六刻	眠りの家 1楼 围炉里の间	—
087	浮游灵	笔笥に隐れた男	第六刻	眠りの家 物置廊下	—
088	浮游灵	仪式を行う女	第六刻	眠りの家 木像の间	—
089	浮游灵	仪式を行う女	第七刻	眠りの家 木像の间	—
090	浮游灵	御帘の中の少女	第七刻	眠りの家 御帘の间	—
091	浮游灵	御帘の中の少女	第七刻	眠りの家 御帘の间	取得所有镇メ石 之后才会出现
092	浮游灵	围炉里に立つ双子	第八刻	皆神村 大广间	—
093	浮游灵	围炉里に立つ双子	第八刻	皆神村 大广间	—
094	浮游灵	二阶を步く双子	第八刻	皆神村 1楼 围炉里の间	—
095	浮游灵	二阶を步く双子	第八刻	皆神村 1楼 围炉里の间	—
096	浮游灵	栅の向こうの女	第八刻	皆神村 着物の间	捡起 茗荷の铜键 后出现
097	浮游灵	双子巫女の仪式	第八刻	皆神村 双子の部屋	—
098	浮游灵	双子巫女の仪式	第八刻	皆神村 双子の部屋	—
099	浮游灵	栅の向こうの雨音	第八刻	皆神村 双子の部屋	—
100	浮游灵	窥き入む少女	第八刻	皆神村 1楼 书物藏	—
101	浮游灵	力尽きた男	第八刻	皆神村 纳户	
102	浮游灵	礼をする少女	第九刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	—
103	浮游灵	礼をする少女	第九刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	—
104	浮游灵	角に消える男	第九刻	眠りの家 染みのある回廊	—
105	浮游灵	自决した男	第九刻	眠りの家 人柱の部屋	—
106	浮游灵	社に立つ女	第九刻	社を封じた中庭	—
107	浮游灵	社に立つ女	第九刻	社を封じた中庭	—
108	浮游灵	扉に消える女	第十刻	眠りの家 栅の廊下	—
109	浮游灵	泣き伏す女	第十刻	皆神村 着物の间	—
110	浮游灵	回廊の下の女	第十刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	—
111	浮游灵	屋根を步く男	第十刻	社を封じた中庭	—
112	浮游灵	窥き入む少女	第十刻	皆神村 1楼 书物藏	—
113	浮游灵	二阶の双子	第十刻	皆神村 1楼 围炉里の间	—
114	浮游灵	二阶の双子	第十刻	皆神村 1楼 围炉里の间	—
115	浮游灵	双子の仪式	第十刻	皆神村 双子の部屋	—
116	浮游灵	双子の仪式	第十刻	皆神村 双子の部屋	—
117	浮游灵	屋根里を彷徨う女	第十刻	皆神村 2楼 书物藏	—
118	浮游灵	屋根を步く男	第十刻	社 社を封じた中庭	—
119	浮游灵	冲立の后ろの少女	第十刻	皆神村 3阶 书物藏	—
120	浮游灵	二阶へ上がる男	第十一刻	眠りの家 御帘の间	—
121	浮游灵	冲立の后ろの少女	第十一刻	皆神村 3阶 书物藏	—
122	浮游灵	中庭に立つ少女	第十一刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	—
123	浮游灵	中庭に立つ少女	第十一刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	—
124	浮游灵	中庭に立つ少女	第十一刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	122及123号 灵出现后
125	浮游灵	中庭に立つ少女	第十一刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	同上
126	浮游灵	暗に立つ女	第十一刻	眠りの家 明灭する廊下	—
127	浮游灵	牢の外の少女	第十一刻	眠りの家 吊り牢の间	—
128	浮游灵	后ろに立つ少女	第十一刻	眠りの家 着物の间	—
129	浮游灵	祭坛で祈る老女	第十一刻	刻宫	—
130	浮游灵	奥へ进む女	第十一刻	终ノ路	—
131	浮游灵	奈落の底の少女	第十一刻	奈落	—
132	浮游灵	奥に诱う真冬	第十一刻	冰室邸 いけすの间	—
133	浮游灵	屋根里の女性	第十二刻	眠りの家 屋根里部屋	—
134	浮游灵	奈落へ诱う女	最终刻	奈落	开始上前准备调查吊り 牢前出现在大门两侧
135	浮游灵	奈落へ诱う女	最终刻	奈落	同上
136	浮游灵	社へ消える女	第十二刻	社を封じた中庭	—
137	浮游灵	御帘の中の女	第十三刻	刻宫	—
138	浮游灵	祠に立つ女性	最终刻	终ノ路	—
139	浮游灵	布に隐れる娘	第三刻	眠りの家 2楼 围炉里の间	—
140	浮游灵	墓场に隐れる娘	第三刻	眠りの家 墓のある中庭	先拍摄这张的话， 142号灵就不会出现了
141	浮游灵	三阶に隐れる娘	第三刻	眠りの家 物置部屋	—
142	浮游灵	娘を探し彷徨う母	第三刻	眠りの家 1楼 阶段廊下	—
143	浮游灵	娘を探し彷徨う母	第三刻	眠りの家 玄关	从仕切られた部屋来到 玄关时才会出现 (从围炉里の间进入不行)
144	浮游灵	娘の归りを待つ母	第三刻	眠りの家 仕切られた部屋	—
145	浮游灵	苦恼する女	第九刻	眠りの家 仕切られた部屋	—
146	浮游灵	落下してくる女	第九刻	冰室邸 绳の廊下	在绳殿拍下石台 的照片后才能拍摄
147	浮游灵	闭じ入められた女	第九刻	眠りの家 布团の间	—
148	浮游灵	屋根を步く少女	第六刻	眠りの家 墓のある中庭	—
149	浮游灵	窗から窥く女	第六刻	眠りの家 2楼 围炉里の间	上楼梯后举起相机慢慢 下楼，在对面的小窗口 中发现
150	浮游灵	泣いている女	第十刻	眠りの家 闭ざされた座敷	—
151	浮游灵	残された仪式	第十三刻	眠りの家 回廊	—
152	浮游灵	残された仪式	第十三刻	眠りの家 回廊	—
153	浮游灵	镇女の最期	第十三刻	眠りの家 围まれた部屋	拍摄151及152号灵之后， 从屋根里部屋打开地板 上的门下去后出现
154	浮游灵	镇女の最期	第十三刻	眠りの家 围まれた部屋	拍摄151及152号灵之后， 从屋根里部屋打开地板 上的门下去后出现
155	浮游灵	窥き返す少女	第一刻	眠りの家 回廊	—
156	浮游灵	井户に潜む女	第二刻	眠りの家 墓のある中庭	端起相机看井口片刻后出现
157	浮游灵	倒れてくる女	第三刻	眠りの家 御帘のある座敷	在近距离端起射影机 注视壁橱里的人偶片 刻后出现
158	浮游灵	栅の向こうの少女	第四刻	冰室邸 座敷牢	—
159	浮游灵	穴から伸びる手	第四刻	眠りの家 座敷のある广间	—
160	浮游灵	床下の女	第六刻	眠りの家 玄关	击败玄关的"刺青が 刻まれた男"后再次 来到玄关
161	浮游灵	栅の向こうの女	十刻	皆神村 玄关	—
162	浮游灵	镜にしかいない女	第十二刻	眠りの家 栅の廊下	
163	浮游灵	窗から垂れる手	第十一刻	冰室邸 いけすの间	—
164	浮游灵	押入れの子供	第十二刻	眠りの家 栅の廊下	—
165	浮游灵	本を落とす少女	第二刻	映写室	以拍照状态站 在书柜正面等书落下
166	浮游灵	机の下の女	第十二刻	黑泽家 怜的房间	—
167	浮游灵	ベッドの下の手	第八刻	黑泽家 怜的房间	—
168	浮游灵	乳母车の老婆	第十一刻	黑泽家 佛间	—
169	浮游灵	足元に座る女	第六刻	黑泽家 暗室	—
170	浮游灵	クローゼットの子供	第一刻终盘	黑泽家 怜的房间	拉开房门时会出现异常 状况，立即转身开衣柜 的门
171	怨灵	生き残った女	第二刻之后	眠りの家 御帘のある座敷	—
172	怨灵	黑い影	第二刻之后	眠りの家 御帘のある座敷	—
173	怨灵	彷徨う母娘（母）	第二刻之后	眠りの家 围炉里の间	—
174	怨灵	彷徨う母娘（娘）	第二刻之后	眠りの家 围炉里の间	—
175	怨灵	四つん这いの女	第七刻	眠りの家 地下通路	—
176	怨灵	乳母车の老婆	第九刻	眠りの家 玄关	—
177	怨灵	白装束の男	第二刻之后	眠りの家 染みのある回廊	—
178	怨灵	白装束の男	第四刻之后	眠りの家 座敷のある回廊	—
179	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻	眠りの家 座敷のある广间	—
180	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻	眠りの家 阶段廊下	—
181	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻	眠りの家 布团の间	—
182	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻	眠りの家 玄关	—
183	怨灵	颜を隐した男	第六刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	—
184	怨灵	巫女姿の少女	第六刻之后	人形の祭坛 北	—
185	怨灵	巫女姿の少女	第六刻之后	人形の祭坛 东	—
186	怨灵	巫女姿の少女	第六刻之后	人形の祭坛 西	—
187	怨灵	巫女姿の少女	第六刻之后	会出现4个镇女的任务模式中	—
188	怨灵	针を刺す女	第六刻之后	眠りの家 明灭する廊下	
189	怨灵	针を刺す女	第六刻之后	眠りの家 木像の间	—
190	怨灵	发を梳かす女	第五刻之后	眠りの家 着物の间	—
191	怨灵	久世家当主	第五刻之后	刻宫	—
192	怨灵	刺青の巫女	最终刻	终ノ渊	—
193	怨灵	绳の巫女	第四刻	冰室邸 绳殿	—
194	怨灵	绳の男	第八刻	皆神村 绳の御堂	—
195	怨灵	生き残った女	第二刻之后	眠りの家 御帘のある座敷	—
196	怨灵	彷徨う母娘（母）	第二刻之后	眠りの家 围炉里の间	—
197	怨灵	彷徨う母娘（娘）	第二刻之后	眠りの家 围炉里の间	—
198	怨灵	四つん这いの女	第七刻之后	眠りの家 地下通路	—
199	怨灵	乳母车の老婆	第九刻之后	眠りの家 玄关	—
200	怨灵	白装束の男	第三刻之后	眠りの家 染みのある回廊	—
201	怨灵	白装束の男	第一刻之后	眠りの家 座敷のある回廊	—
202	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻之后	眠りの家 座敷のある广间	—
203	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻之后	眠りの家 阶段廊下	—
204	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻之后	眠りの家 布团の间	—
205	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻之后	眠りの家 玄关	
206	怨灵	木工头	第三刻之后	箱庭を围む回廊	
207	怨灵	巫女姿の少女	第七刻之后	人形の祭坛 北	—
208	怨灵	巫女姿の少女	第七刻之后	人形の祭坛 东	—
209	怨灵	巫女姿の少女	第七刻之后	人形の祭坛 西	—
210	怨灵	巫女姿の少女	第七刻之后	人形の祭坛 南	—
211	怨灵	刻み女	第六刻之后	眠りの家 栅の廊下	—
212	怨灵	刻み女	第六刻之后	眠りの家 木像の间	—
213	怨灵	发を梳かす女	第五刻之后	眠りの家 着物の间	—
214	怨灵	久世家当主	第十一刻之后	刻宫	—
215	怨灵	刺青の巫女	最终刻	终ノ渊	—
216	怨灵	绳の巫女	第四刻	冰室邸 绳殿	—
217	怨灵	楔	第八刻	皆神村 绳の御堂	

注：195～217号灵需要达成"FATAL FRAME"射影才能收集。





全文件获得方法

资料

资料名称	出现时间	获得方法
歌ト传说　一	第七刻	从深红那里得到
歌ト传说　二	第十一刻	戒ノ仪文书入手后　与天仓萤对话得到
歌ト传说　原本	第十刻	从天仓萤处得到
文身（刺青）の民话	第七刻之后	拍得照片“祭坛の刺青”后委托深红调查得到
文身行者と蛇の刺青	第十二刻	从深红房间的屋顶夹层得到
祭祀道具と佛像	第七刻	先拍得照片“仪式の部屋の佛像”后调查优雨房间中的书架得到
井户より多数の人骨	第十刻之后	拍得照片“井户を窥く女”后委托深红调查得到
串人形と山间宗教	第三刻以后	拍得照片“串に刺された人形”，并从深红那里拿到调查结果后，调查优雨房间中的书架得到
城迹より多数の人骨	第二刻以后	拍得照片“中庭の墓山”后委托深红调查得到
埋められた木乃伊	第二刻以后	拍得照片“人の形の染み”后委托深红调查得到
宫大工と呼ばれる人々	第六刻	拍得照片“白装束の男达”后委托深红调查得到
寺社番匠神隐シ	第六刻	取得资料“宫大工と呼ばれる人々”后调查优雨房间中的书架得到
水上で行方不明者	第八刻	拍得照片“后ろに立つ少女”后委托深红调查得到
地质调查员行方不明	第八刻	拍得照片“伤だらけの男”后调查优雨房中书架得到
双子祀りについて	第八刻	拍得照片“座ってる双子”后委托深红调查得到
“绳ノ巫女”の传承	第七刻之后	拍得照片“血のついた石台”调查优雨房中书架得到
救出された女性、失踪	第九刻	拍得照片“押入れの女”后委托深红调查得到
入院患者失踪	第二刻	接完电话后调查深红房间的桌子得到
各地、相次ゲ神隐シ	第一刻	得到“萤からの手纸一”后　调查优雨房中书架得到
ラジオによる异界交信	第五刻	剧情后调查优雨房间的屋根里得到
“异界”を映す技术	第三刻之后	拍得照片“古い映写机”后　调查优雨房中书架得到
射影机と“异界”の实证	第一刻之后	拿到射影机之后，调查优雨房间中的书架得到

写真

名称	出现时间	获得地点
隐れている少女	第十一刻	眠りの家 2楼 书库
隐れている少女	第十刻	皆神村 3楼 书物藏
泷川吉乃が残した写真	第九刻	眠りの家 仕切られた部屋
押入れの女	第九刻	眠りの家 1楼 布团の间
うずくまる女	第六刻	眠りの家 仕切られた部屋
伤だらけの男	第八刻	皆神村 大广间
后ろに立つ少女	第八刻	皆神村 座敷牢
座ってる双子	第八刻	皆神村 双子の部屋
仪式の部屋の佛像	第七刻之后	眠りの家 木像の间
祭坛の刺青	第七刻之后	眠りの家 刺青の祭坛
井户を窥く女	第十刻	眠りの家 井户の部屋
床下を这う女	第七刻	眠りの家 地下 床下
窥き穴の写真	第七刻	眠りの家 箱庭を囲む回廊
串に刺された人形	第三刻以后	眠りの家 御神木の箱庭
血のついた石台	第七刻之后	冰室邸 绳殿
回廊を步く男	第九刻	眠りの家 箱庭を囲む回廊
四人の人影	第六刻	眠りの家 箱庭を囲む回廊
白装束の男达	第六刻	眠りの家 御神木の箱庭
镜台の前の影	第五刻	眠りの家 座敷のある广间
零の写真	第三刻	黑泽家
萤の写真	第四刻	从深红那里得到
台座の上の布	第四刻	冰室邸 玄关
何かを抱いた母	第三刻	眠りの家 仕切られた部屋
和服姿の母娘	第三刻	眠りの家 仕切られた部屋
巫女姿の少女	第三刻	眠りの家 人形の祭坛 东
打ち付ける少女	第三刻	眠りの家 箱庭を囲む回廊
古い映写机	第三刻以后	眠りの家 映写室
深红と男性の写真	第二刻	黑泽家 深红的房间
中庭の墓山	第二刻以后	眠りの家 墓のある中庭
人の形の染み	第二刻以后	眠りの家 染みのある回廊
泣いている女の写真	第一刻	眠りの家 御帘のある座敷
泷川吉乃の写真	第一刻	从深红那里得到
楼段下の气配	第一刻	眠りの家 2楼 阶段廊下
射影机の写真	第一刻	黑泽家
优雨の写真	初始拥有	初始拥有

◆フイルムリール

フィルム名称	入手时间	入手地点
フイルム“忌柱”	第六刻	眠りの家 1楼 物置廊下
フイルム“乙月”	第十二刻	黑泽家
フイルム“奈落”	第十刻之后	皆神村 3楼 屋根里部屋
フイルム“刺魂”	第五刻之后	眠りの家 2楼 书库
フイルム“戒”	第六刻之后	眠りの家 木像の间
フイルム“咎”	第二刻	眠りの家 映写室
フイルム“记述无し”	第三刻以后	黑泽家
フイルム“涯”	第十三刻	眠りの家 映写室

古书

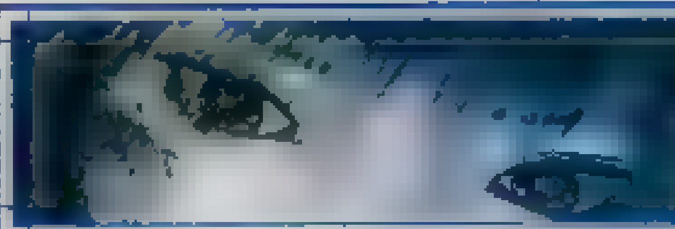
名称	出现时间	获得地点
戒ノ仪文书	第十一刻	黑泽家
戒ノ仪文书	第十一刻	皆神村 3楼 书物藏
异界研究者の手记	第十二刻	黑泽家
刺青模样の日记　一	第十一刻	眠りの家 3楼 吊り牢の间
刺青模样の日记　二	第十二刻	砌ノ镜の碎片　全部入手后自动获得
刺青模样の日记　三	第十二刻	奈落最底层
破戒ノ文书	第十刻	皆神村 2楼 书物藏（＊）
身切ノ文书	第十刻	皆神村 2楼 书物藏（＊）
祓ノ灯火文书	第十刻	皆神村 2楼 书物藏（＊）
紫魂ノ仪文书	第十刻	皆神村 2楼 书物藏（＊）
逆身剥ぎ文书	第十刻	皆神村 2楼 书物藏（＊）
刺魂ノ仪文书	第十刻	皆神村 1楼 刻宫（＊）
更纱模样の手记　一	第九刻	眠りの家 御帘の间
更纱模样の手记　二	第九刻	眠りの家 2楼 御帘のある座敷
守谷の文书　一	第六刻	眠りの家 座敷のある广间
守谷の文书　二	第六刻	眠りの家 1楼 阶段廊下
守谷の文书　三	第六刻	眠りの家 布团の间
守谷の文书　四	第六刻	眠りの家 玄关
赤い表纸の日记　一	第七刻	人形の祭坛 北
赤い表纸の日记　二	第十三刻	眠りの家 2楼 囲まれた部屋
青い表纸の日记　一	第七刻	人形の祭坛 南
青い表纸の日记　二	第七刻	眠りの家 刺青の祭坛
青い表纸の日记　三	第十二刻	皆神村 3楼 书物藏
碧の表纸の日记	第七刻	人形の祭坛 西
灰色の表纸の日记	第二刻	人形の祭坛 东
紫の表纸の日记　一	第五刻	眠りの家 着物の间
紫の表纸の日记　二	第七刻	眠りの家 着物の间
紫の表纸の日记　三	第十二刻	眠りの家 着物の间
紫の表纸の日记　四	第十刻	眠りの家 闭ざされた座敷
咎打チ文书写シ	第五刻	眠りの家 2楼 书库（＊）
禁忌ノ文书写シ	第五刻	眠りの家 2楼 书库（＊）
刻ミ女文书写シ	第五刻	眠りの家 2楼 书库（＊）
民俗学者の手记　一	第三刻	眠りの家 映写室
民俗学者の手记　二	第三刻	眠りの家 映写室
民俗学者の手记　三	第五刻	眠りの家 座敷のある广间
红い表纸の日记	第四刻	冰室邸 座敷牢
“红贽祭”について	第八刻	皆神村 座敷牢
“双子巫女”について	第八刻	皆神村 座敷牢

注：标有（＊）号的文件只有用天仓萤调查才能得到

其他

名称	出现时间	获得地点
萤が残したノート	第十二刻	黑泽家
印が付けられた地图	第九刻	眠りの家 人柱の部屋
文字が书かれた纸片	第三刻	将隐藏在物置部屋，2楼囲炉里の间、墓のある中庭的彷徨う母娘（娘）找出后得到
焦げたパスポート	第一刻	眠りの家 2楼 御帘のある座敷
泷川吉乃の日记	第一刻	黑泽家
这う女の都市传说	第七刻	从深红那里得到
泷川吉乃に关する调查	第二刻	黑泽家
废墟に关する调查	第二刻	从深红那里得到
萤からの手纸一	第一刻	黑泽家 深红的房间
萤からの手纸二	第一刻	黑泽家
萤からの手纸三	第二刻	黑泽家
萤からの手纸四	第四刻	黑泽家
萤からの手纸五	第四刻	黑泽家
萤からの手纸六	第七刻	从深红那里得到
震えた文字のメモ	第一刻	眠りの家 1楼 仕切られた部屋
都市传说について	第一刻	黑泽家
都市传说“眠りの家”	第九刻	黑泽家
“眠り巫女”について	第十一刻	黑泽家
赤い手帐の断片一	第八刻	皆神村 1楼 囲炉里の间
赤い手帐の断片二	第八刻	皆神村 着物の间
基本操作について	第一刻	眠りの家 2楼 囲炉里の间
战斗について	第一刻	眠りの家 1楼 囲炉里の间
战斗について　二	第一刻	眠りの家 1楼 阶段廊下
隐れる行动について	第五刻	眠りの家 1楼 栅の廊下
祓いの灯火について	第十刻	社を封じた中庭
“フラッシュ”	第六刻	眠りの家 座敷のある广间
“御神石のお守り”	第四刻	冰室邸 大广间
[illegible]	第十刻	眠りの家 地下1层 廊下

当在游戏中得到新的装备机能和强化镜头后，在“其他”一栏中都会出现对应的文件说明。装备机能和强化镜头的取得方法及地点请参看上期，在此就不一一列举了。



全MISSION一览

在通关一次后读取通关记录即会出现，本作的任务关卡分为10个等级总共24个任务，只有完成一个等级的全部任务后才会出现下一个等级的任务。

注：由于官方还未公布达到S级的最低要求，所以下文中卡伦将以自己各任务第一次达成S级评价时的成绩作为参考。

MISSION 1-1

达成条件	击败"生き残った女"
使用角色	黑泽怜
出现怨灵	生き残った女
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	总得分

S级评价要点 由于黑影会无限出现，所以本关达成S级评价很简单，只要将最后的几张胶卷留给红衣女子就可以了。建议在集满气的情况下令至少三个黑影都处于攻击范围内再进行拍照(使用"扩"能力)。

S级参考 48446点

MISSION 1-2

达成条件	击败"四つん这いの女"
使用角色	深红
出现怨灵	四つん这いの女
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	最佳一击

S级评价要点 在集满气(第一段即可)的情况下先拍一张照，然后利用"御神石のお守り"和"重"将气集满，抓住FATAL FRAME的时机进行二连拍即可。如果觉得御神石槽不够的话可以故意受几次攻击进行积蓄。

S级参考 5587点

MISSION 1-3

达成条件	击败"乳母车の老婆"
使用角色	天仓萤
出现怨灵	乳母车の老婆×4
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	总得分



S级评价要点 这个任务一共有四个怨灵出现，首先是右边出现一个，然后是左边出现两个，接着又是右边出现一个，而它们对萤的攻击则都是一击必杀的。完成这一任务必须要冷静与迅速兼备，首先是在黄圈状态下拍照；然后等红圈出现时马上按下快门即可将一个怨灵解决。立即回身，在确保两个怨灵都在攻击范围的情况下依照上述步骤将它们干掉(记住最后一下用"连")，之后就可以转身轻松对付最后一个了。

S级参考 9600点

MISSION 1-4

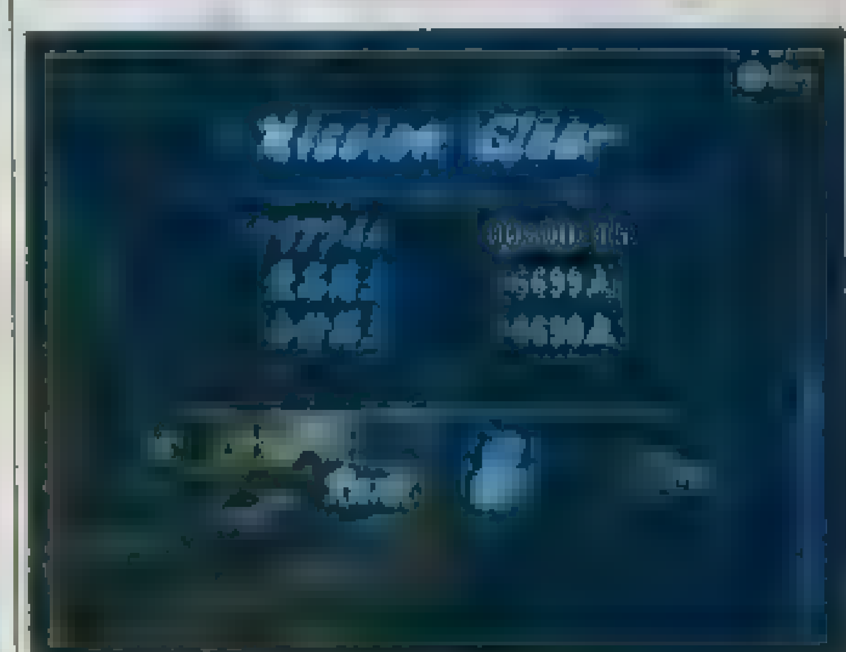
达成条件	击败"彷徨う母娘"
使用角色	黑泽怜
出现怨灵	彷徨う母娘
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	通过时间

S级评价要点 集满气时抓住时机将母亲怨灵四连拍干掉(最后一下用"连")，然后再对女孩怨灵进行三连拍(最后一下用"连")。运气好的话，在对母亲怨灵进行二连拍时女孩怨灵也会受到攻击，此时就可以在三连拍时使用"灭"将两者同时击败了。

S级参考 27秒

MISSION 2-1

达成条件	击败"埋められた宫大工×3"
使用角色	天仓萤
出现怨灵	埋められた宫大工×3
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	通过时间



S级评价要点 这个任务的要求是要用一张14式胶卷解决三个怨灵，在《红蝶》中也出现过相似的任务。将它们都引到镜头中然后进行拍照就可以了，记住用"扩"来扩大取景范围，如果还是觉得有困难的话就先将萤的射影机的范围和感度加满吧。

想要达成S级评价的话，只要开始时站立不动引三只过来后向前跑。然后立即回身拍照即可。不过本关想达到S级也需要讲些运气成分，祈祷这三个家伙一出场就会向你进攻吧。

S级参考 15秒

MISSION 2-2

达成条件	击败所有宫大工
使用角色	深红
出现怨灵	宫大工头领×2、惨杀された宫大工×2
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	总得分

S级评价要点 先跑到大门处，利用怨灵走过来的时间将气集满(使用"重")，抓住FATAL FRAME的机会将两者连拍干掉(最好在攻击时让两者都处于镜头中)。之后出现的两个怨灵也是如此解决，但由于它们会瞬间移动，所以要小心一点。

S级参考 30748点

MISSION 2-3

达成条件	击败所有怨灵
使用角色	黑泽怜
出现怨灵	彷徨う母娘(娘)、镇女×4
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	使用胶卷张数

S级评价要点 不要轻易拍照，使用闪光灯令至少两个怨灵处于攻击范围内，且集满气的情况下再抓住红圈进行攻击，必要时可使用"连"或"刻"。本关想要达成S级其实并不怎么困难，关键是要有等待的耐心。

S级参考 10枚

MISSION 3-1

达成条件	击败木工头
使用角色	深红
出现怨灵	惨杀された宫大工×2、宫大工头领、木工头
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	通过时间

S级评价要点 先跑到过道一头，在将气集满的情况下进行连击。最好保证可以同时攻击两只怨灵。而对于之后出现的木工头，利用"御神石のお守り"和"重"将气集满，抓住FATAL FRAME的时机进行二连击即可。

S级参考 1分15秒

MISSION 4-1

达成条件	击败镇女
使用角色	深红
出现怨灵	镇女(冰雨、时雨、水面、雨音)
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	通过时间

S级评价要点 在利用"重"将气集到接近最高的情况下即可对镇女一击必杀，记住第一个和第三个镇女最初出现的位置，然后迅速解决它们。不过这一关要讲些运气，耐心反复尝试几次吧。

S级参考 55秒

MISSION 4-2

达成条件	击败刻々女
使用角色	天仓萤
出现怨灵	刻々女
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	连击次数

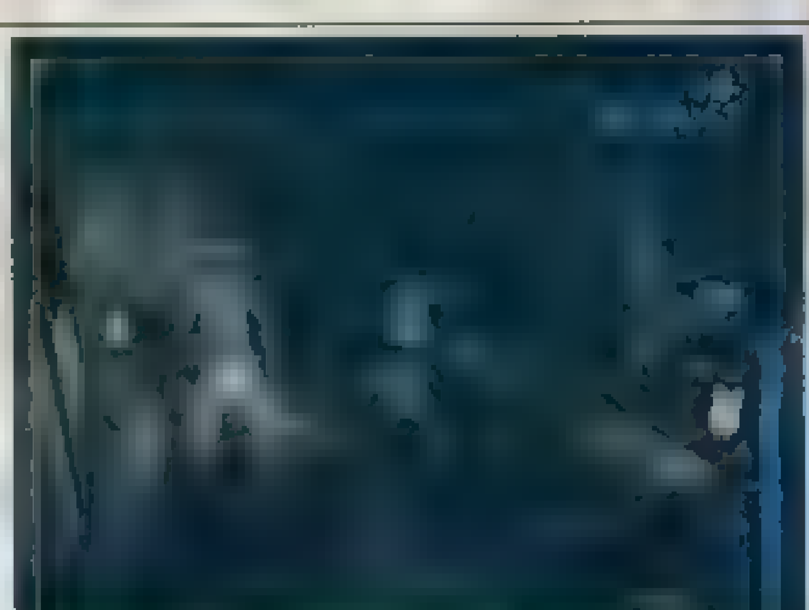
S级评价要点 端起射影机接近刻々女吸引其过来再后退，先在它即将攻击时进行一次射影(不能是红圈状态)。乘机继续后退，刻々女会再度攻击。现在就可以进行连拍了，也只有这段距离才足够让你进行七连拍。

S级参考 7次

MISSION 4-3

达成条件	击败宫大工头领
使用角色	黑泽怜
出现怨灵	宫大工头领、惨杀された宫大工(无限出现)
装备胶卷	14式胶卷99张
评价要素	总得分
限制时间	5分钟

S级评价要点 合理利用闪光灯干扰敌人的攻击是最大的要点。来回在房屋两边跑，利用"扩"能力将两个宫大工都纳入攻击范围内后拍照，在气集满的情况下一张14式就足以



解决它们。不过千万要记住在最后时刻击败宫大工首领，不然就前功尽弃了。

S级参考 35只

MISSION 5-1

达成条件	逃出眠りの家
使用角色	天仓萤
出现怨灵	刺青之巫女、久世家当主、木工头
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	被发现时间

S级评价要点 用语言比较难描述。总之就是要利用好隐藏的能力，另外要提醒各位的是在怨灵附近时最好步行，跑动的话会有很大几率被其发现。

S级参考 15秒

MISSION 6-1

达成条件	击败所有怨灵
使用角色	天仓萤
出现怨灵	生き残った女、彷徨う母娘(母)、四つん这いの女、髪を梳かす女
装备胶卷	14式胶卷50张
评价要素	总得分

S级评价要点 活用FATAL FRAME连拍，而且记住最后一下用"灭"是关键之处。另外，最好退到一个前方一片宽广的地方再进行连拍。

S级参考 26324点

MISSION 6-2

达成条件	击败「四つん这いの女」
使用角色	黑泽怜
出现怨灵	四つん这いの女
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	通过时间

S级评价要点 一开始立即举起相机使用闪光灯，等红圈出现时拍照，然后按照闪光灯→拍照→闪光灯→拍照的步骤进行，时机把握得好的话怨灵根本无法逃离。如果开始时未能用闪光灯将怨灵定住的话就重来吧。

S级参考	18秒

MISSION 6-3

达成条件	击败镇女
使用角色	深红
出现怨灵	镇女（冰雨、时雨、水面）
装备胶卷	14式胶卷3张
评价要素	通过时间

S级评价要点 一开始立即举起相机击败面前的镇女，然后马上回身击败另一个，最后扭身45度将相机移向墙角等待最后一只的出现。不过这个任务也要看一点运气，祈祷镇女一出现就会向你展开攻击吧。

S级参考	18秒

MISSION 6-4

达成条件	击败久世家当主
使用角色	天仓萤
出现怨灵	久世家当主
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	总得分

S级评价要点 记住四只"乳母车の老婆"的出现次序及位置，首先按照之前的战略干掉它们(不过这次它们的攻击并非一击必杀，所以可以等待两次红圈的机会)，然后用FATAL FRAME对付当主，最后一下用"灭"。

S级参考	20210点

MISSION 7-1

达成条件	击败久世家当主
使用角色	黑泽怜
出现怨灵	久世家当主、刻々女
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	总得分

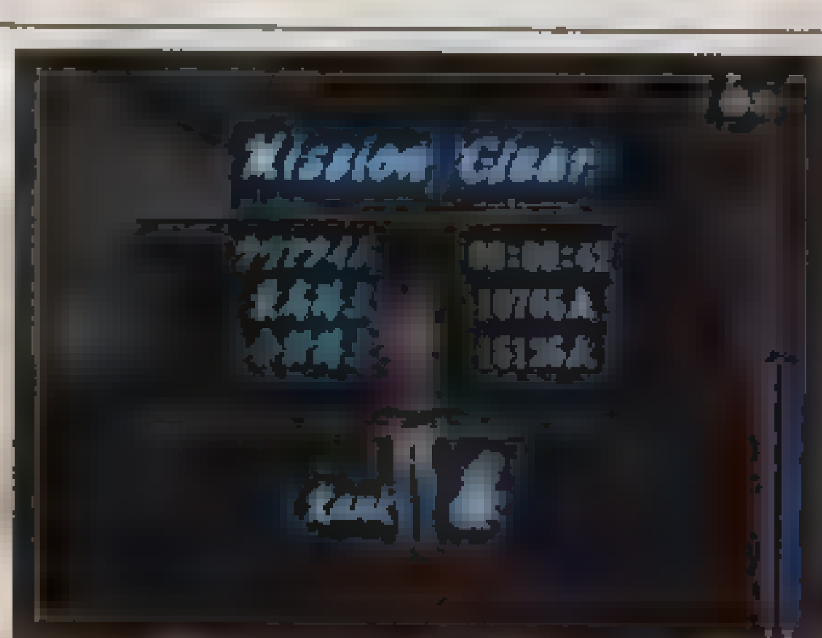
S级评价要点 一开始向前跑引两只刻々女攻击并重合在一起，立即回身使用闪光灯，之后它们会同时展开攻击，抓住FATAL FRAME的机会进行连击，最后一击用"灭"。之后按照常规打法对付当主就可以了。

S级参考	22450点

MISSION 8-1

达成条件	击败「乳母车の老婆」
使用角色	深红
出现怨灵	乳母车の老婆×3
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	最佳一击

S级评价要点 开始后立即跑上前，画面一切换就端起相机用"扩"，一边后退一边集气(使用重)，抓住FATAL FRAME时机同时将两个推车怨灵一击杀。对付最后的一个使



用"御神石のお守り"能力，同样抓住红点将其一击必杀即可。

S级参考	9350点

MISSION 8-2

达成条件	经过三分钟
使用角色	黑泽怜
出现怨灵	镇女（无限出现）
装备胶卷	14式胶卷99张
评价要素	击败怨灵数量

S级评价要点 无须等待红圈出现，气一集满便可以将一只镇女击败。闪光灯的活用依然是关键中的关键。

S级参考	22只

MISSION 8-3

达成条件	从奈落的最上面逃出
使用角色	天仓萤
出现怨灵	刻々女、镇女×[illegible]、木工头、久世家当主
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	通过时间

S级评价要点 冲到最顶端，需要对付的只有木工头以及当主而已。不要刻意等到FATAL FRAME时再攻击，抓住一切机会拍照吧。

S级参考	3分03秒

MISSION 8-4

达成条件	击败木工头
使用角色	深红
出现怨灵	木工头
装备胶卷	14式胶卷30张
评价要素	使用胶卷张数

S级评价要点 承受几次攻击让御神石槽蓄到一定程度，然后发动"御神石のお守り"和"重"能力将气蓄满，抓住FATAL FRAME时机两击击败木工头即可。

S级参考	2张

MISSION 9-1

达成条件	击败所有怨灵前往终之渊
使用角色	深红
出现怨灵	久世家当主、木工头、绳之巫女、绳之男
装备胶卷	14式胶卷50张、61式胶卷10张、90式胶卷5张、零式胶卷3张
道具	万叶丸4个
评价要素	通过时间

S级评价要点 关键是运用好"御神石のお守り"和"重"能力将气蓄满再攻击。当主和木工头都是一张零式解决；绳之巫女是抓住FATAL



FRAME时机用两张90式解决；绳之男用一张零式＋一张90式解决。

S级参考	4分41秒

MISSION 9-2

达成条件	击败所有怨灵前往终之渊
使用角色	天仓萤
出现怨灵	久世家当主、木工头、绳之巫女、绳之男
装备胶卷	14式胶卷50张、61式胶卷10张、90式胶卷5张、零式胶卷3张
道具	万叶丸4个
评价要素	通过时间

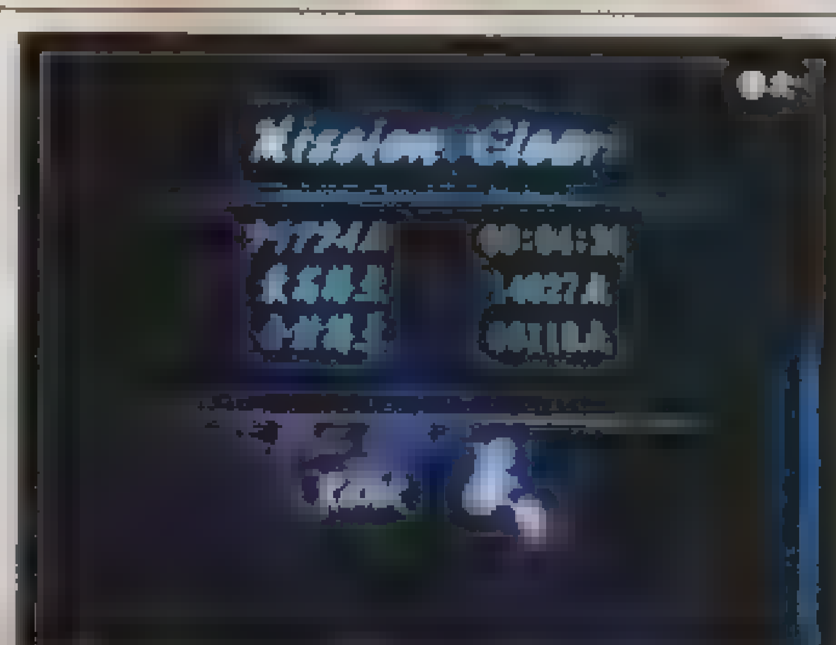
S级评价要点 对付当主用14式抓住一切机会攻击，无须使用能力；对付木工头时使用61式抓住FATAL FRAME时机攻击；对付绳之巫女先在FATAL FRAME时机用零式＋"灭"，再用90式进行FATAL FRAME射影；对付绳之男用零式＋"灭"能力，再抓住红圈的机会补上几张其他胶卷就可以了。

S级参考	4分53秒

MISSION 10-1

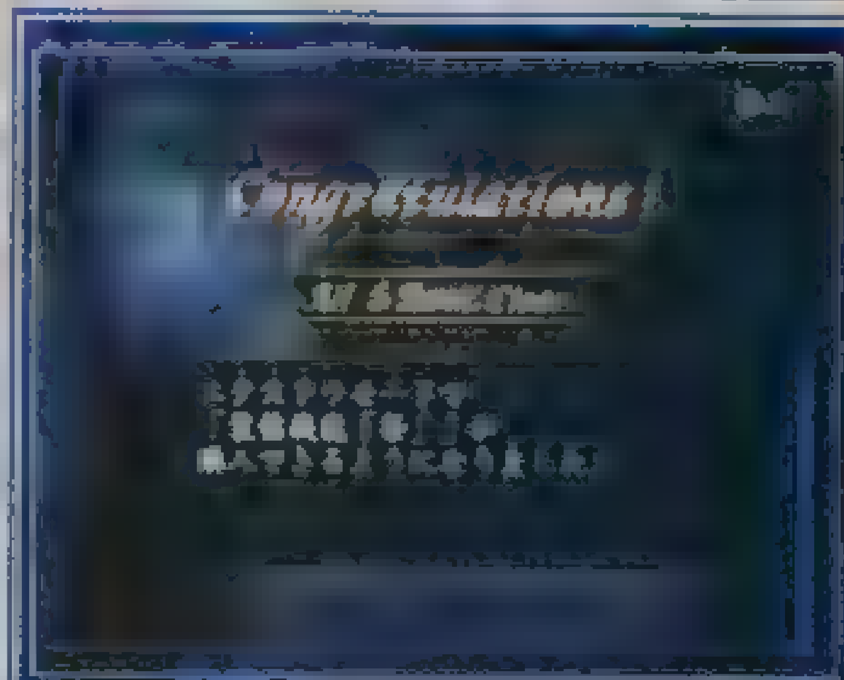
达成条件	击败刺青之巫女
使用角色	黑泽怜
出现怨灵	久世家当主、木工头、绳之巫女、绳之男、刺青之巫女
装备胶卷	14式胶卷50张、61式胶卷10张、90式胶卷5张、零式胶卷3张
道具	万叶丸5个
评价要素	通过时间

S级评价要点 对付当主在集满气的情况下用一张零式＋几张14式抓住红圈的机会将其解决，注意用闪光灯争取集气时间以及令红圈出现；对付木工头先使用闪光灯集满力，然后用90式＋"灭"一击杀；对付绳之巫女要抓住FATAL FRAME的时机用1张90式＋几张61式解决，闪光灯的使用依然是重点；对付绳之男在集满气的情况下用一张零式＋两张90式将其解决，注意闪光灯可以令它放出的追踪灵消失；对付刺青之巫女，当其在地面上向怜走过来的时候，在集满气的情况下用最后的一张零式＋"灭"可以将其一击必

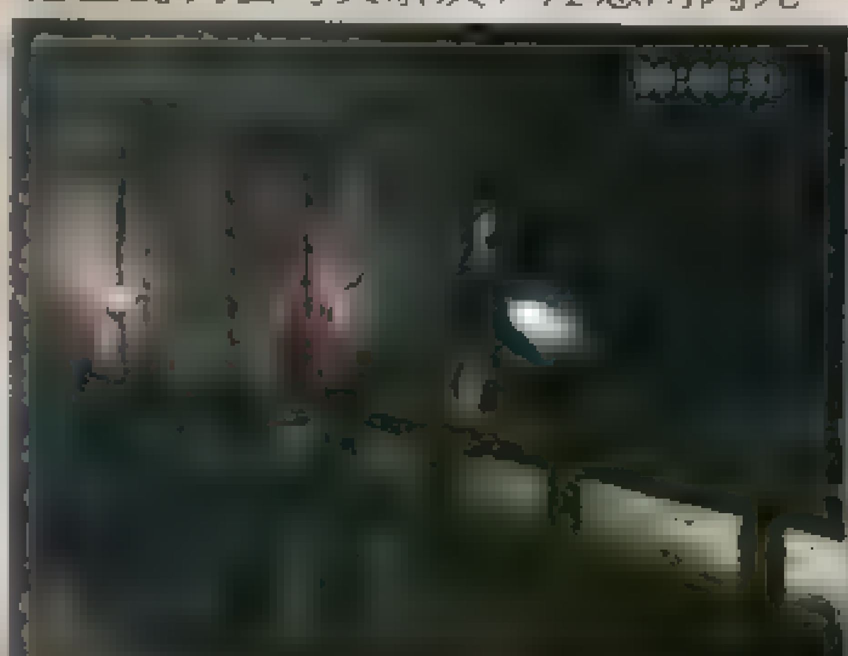


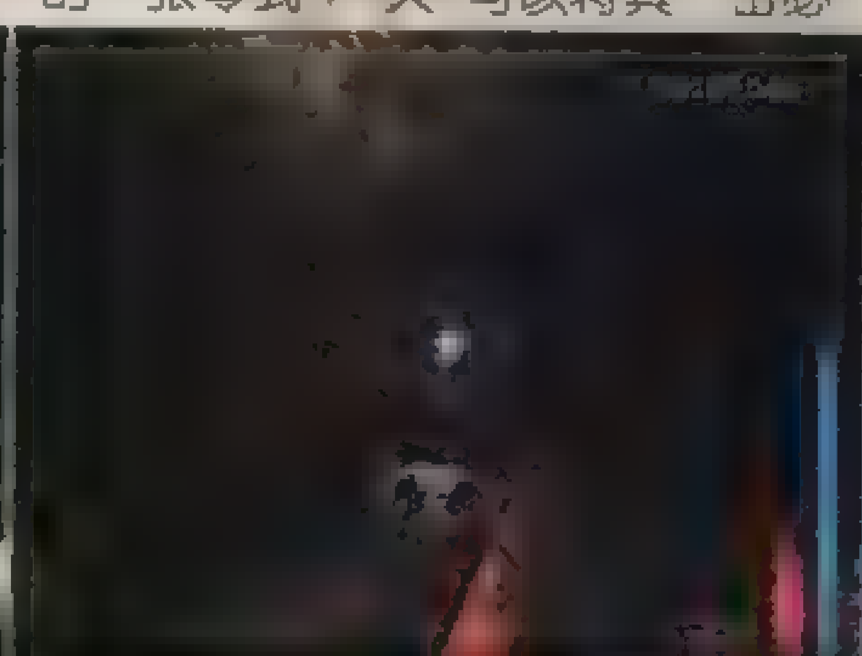
杀。可以先用"迟"令其行动缓慢以争取集气时间。

S级参考	6分02秒



当全任务S级达成时，最强的装备机能"祭"便会开放购买，当购买了[illegible]之后，[illegible]就可以无所畏[illegible]灵[illegible]穿梭往返[illegible]时该害怕的就是那些怨灵了。







电子竞技场 ESPORTS ARENA

闪华争锋 电子竞技之精髓所在

栏目主持：阿迪

格斗 斩！切！裂！极尽一切华丽之能事

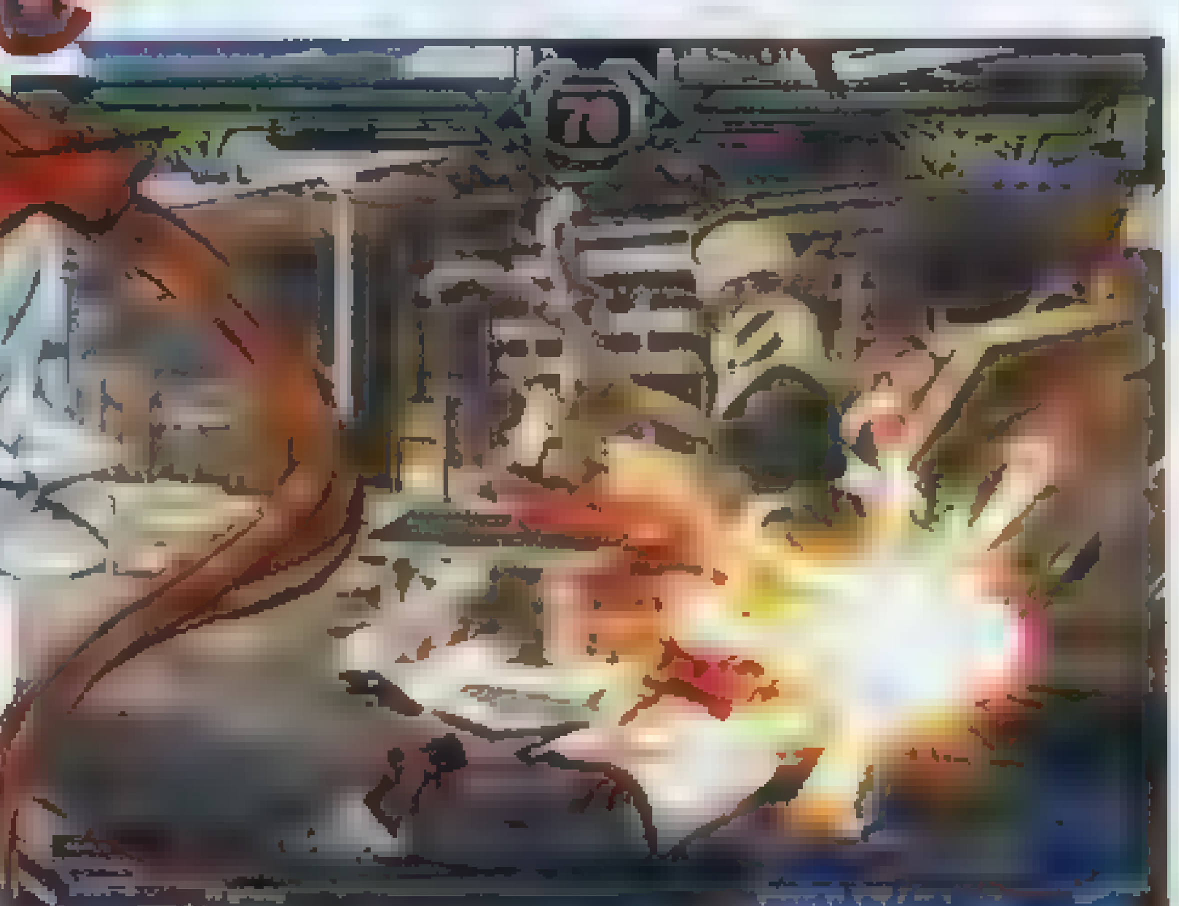
现2D格斗最高峰《罪恶工具》新作将于9月底发售

随着格斗玩家近几年对于"《罪恶工具》系列"的关注，该系列作品在国内的人气也在逐步提升。前作《罪恶工具#RELOAD》无论在家用机还是街机平台上都获得了好评。在今年9月底，该系列的新作《罪恶工具SLASH 午夜嘉年华》(GUILTY GEAR XX SLASH THE MIDNIGHT CARNIVAL)预定发售，新作使用NAOMI GD-ROM基板，8方向摇杆+5键设置，开发商由ARC SYSTEM WORKS和SEGA共同担当。以下将为大家带来新作角色A.B.A和圣骑士团SOL(ORDER-SOL)的报道。

ORDER-SOL 圣骑士团SOL

为了镇压由Justice及其所率领的GEAR的反乱，人类的精英聚集在一起组成了反抗组织"圣骑士团"。而在新作中出现的ORDER-SOL便是当年还隶属于圣骑士团的SOL，原本属于圣骑士团禁忌的那段历史现在终于公开。圣骑士团SOL的大多数招式与SOL十分相似，但硬直时间变短而且必杀技的性能有所上升，同样还是属于突进猛攻型角色。





▶拥有锐利突进效果的拳技"ロックイット"是圣骑士团SOL的主力技。

电竞新闻 ESPORTS NEWS

A.B.A





▲"抹消、覆灭、断狱"A.B.A的3招连续追加技。

人造人A.B.A自从被制造出来后便一直生活在研究所里，直到有一天赋予她生命的博士被军方带走。来到广阔世界的A.B.A遇到了第一个也是她唯一一个伙伴，就是拥有自我意识、钥匙状的斗斧，并给它起了个名字叫"巴拉克鲁斯"，这对奇怪的组合便自此一同踏上了旅程。最早出现于"鹞"中的A.B.A能够在通常和诸刃两种模式中转换，属于技巧型角色。

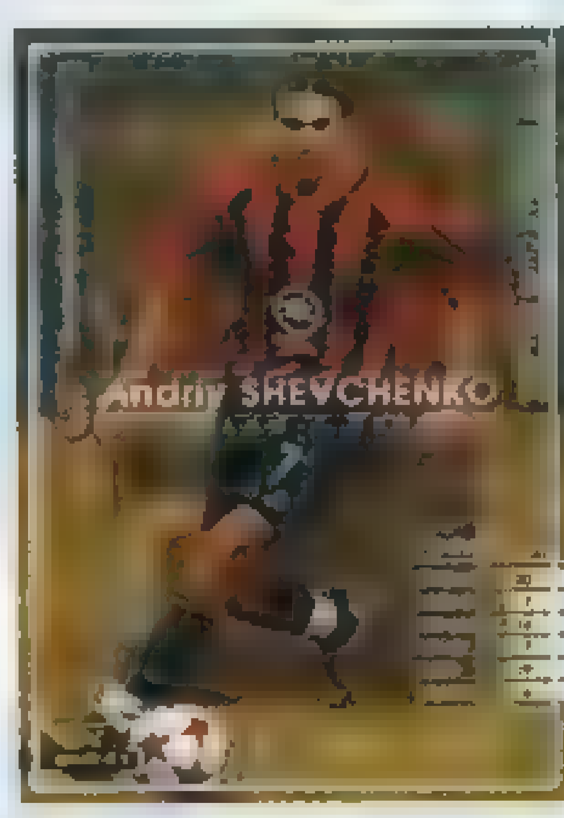
足球 世嘉再掀足球风云

街机足球卡片游戏《世界俱乐部冠军足球 欧洲俱乐部2004～2005》珍稀类卡片全公开

《世界俱乐部冠军足球》(WO.\ᒧI CLUB Champion Footbal)，简称《WCC》。是一款大型筐体足球卡牌对战游戏。近期，世嘉公布了系列新作《欧洲俱乐部2004～2005》的珍稀类卡片(\are Card,，其中还包含着顶级球星的MVP卡。

EMVP
Europe Most Voluable Player

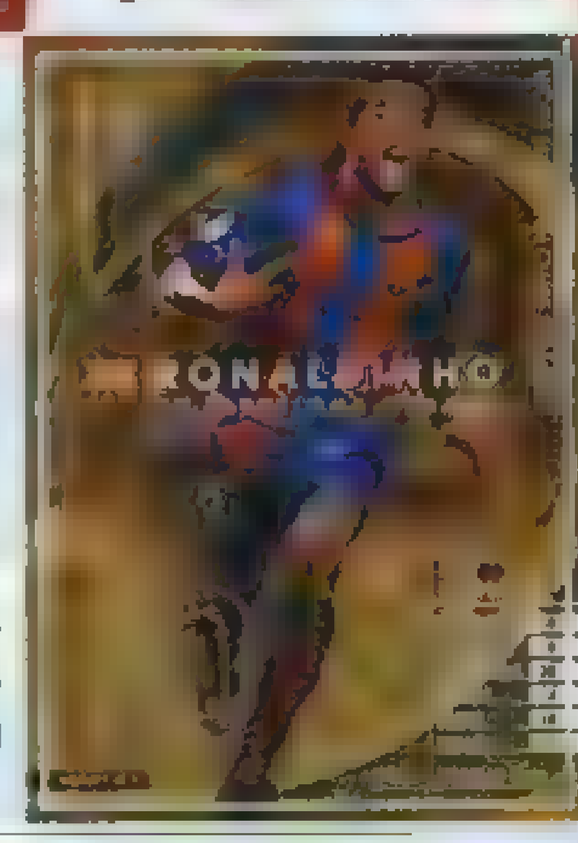
安德烈·舍甫琴柯 AC米兰 FW



1999年登陆意甲时就以24球荣获意甲联赛最佳射手的超人表现征服了球迷的舍甫琴柯，曾于2004年当选欧洲足球先生。他是乌克兰足球的荣耀。

WMVP
World Most Voluable Player

罗纳尔迪尼奥 FC巴塞罗纳 FW



作为巴西和巴萨的核心，罗纳尔迪尼奥以出众而全面的技巧和热情奔放的球风使全世界球迷为他着迷。触球时的精度与力度兼备，控球突破的创造力更是超一流。无论前锋、边锋、前腰，他的表现让我们重新感受到了足球的魅力。

战报 铁拳，日本脆败！

北美对抗日本！EVO 2005硝烟散尽

在美国著名赌城拉斯维加斯的Green Valley Ranch举行的北美格斗大赛Evolution 2005刚刚落下战幕。在各项赛事的对抗中，美国选手在《铁拳5》的5对5和个人战两个项目中都获得了冠军，而《铁拳TT》的冠军则被韩国人揽于怀中。格斗王国日本在《铁拳》相关的项目中以脆败收场。其余各个项目的结果与前三名列表如下：

街头霸王 II Super Turbo	
1st	Gian(Dhalsim)[Japan]
2nd	Ohnuki(Chun-Li)
3rd	Tokido(Chun-Li)

罪恶工具#RELOAD	
1st	RF(Faust)[Japan]
2nd	Kindebu(Eddie)
3rd	Miu(Sol)

铁拳5	
1st	Crow(Steve)[USA]
2nd	Yuu (Feng Wei)
3rd	MadDogJin(Steve)

街头霸王III 3rd	
1st	Ohnuki(Chun-Li)[Japan]
2nd	Justin Wong(Chun-Li)
3rd	Nitto(Yun)

铁拳TT	
1st	Qudans(Korea)
2nd	Ryan Hart
3rd	Tomhilfiger

CVS2	
1st	BAS(Japan)
2nd	Mago
3rd	Kindebu

MVC2	
1st	Duc Do(USA)
2nd	Yipes
3rd	Potter

铁拳5 5对5 美国 VS 日本

美国队	日本队
JOP(Jack-5)	Kenbou(严龙)
tomhilfiger(尼娜)	SDZ(布莱恩)
Arario(Jack-5)	Yuu(冯威)
Jinkid(史蒂夫)	Mishimaster(三岛平八)
insanelee(严龙)	Hato(三岛平八)

街头霸王III 3rd 5对5 美国 VS 日本

美国队	日本队
W[illegible]son(肯)	Ohnuki(春丽)
Justin Wong(春丽)	Koku[illegible]in(达德利)
Hsien(肯)	Knit(阴)
Ken I.aka Sextaro!(诚)	Mester(阴)
Ricky Ortiz(春丽)	MOV(春丽)

浅析阵形相克

文 卢鸣辉 编 阿迪

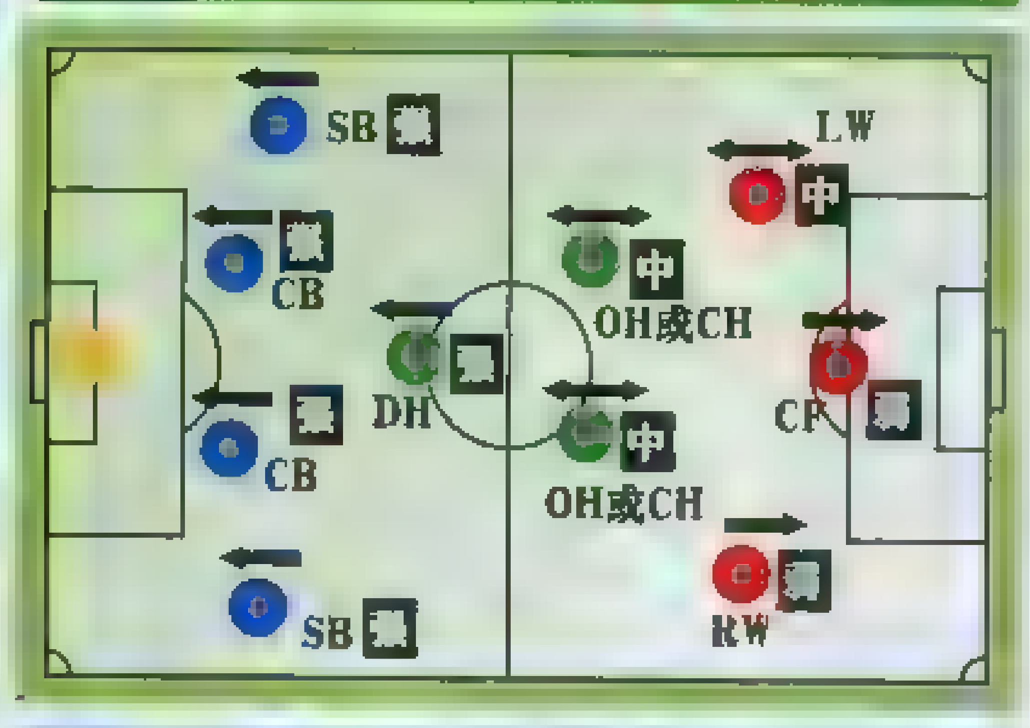
胜利11人专页

UCG WE攻略组　GOUKI、阿迪、多边形、卡伦、沙罗、D·S

球队的框架就是阵形，虽然阵形并不是万能，但是一个好的阵形绝对是有助于对阵双方克敌制胜的关键。11个人究竟该怎么摆，什么人应该怎么样跑，哪些时候应该选择插上还是回收，这里面涉及到许多战术思想。这次我们依然请来目前《WE》的广东No.1卢鸣辉来和大家一起聊聊他对于阵形方面的一些心得，其中的一些知识是近几代《WE》共通的技能。

现在的实况对抗中，已经不是单纯地在球场上耍着双截棍，在禁区附近跳起舞步的时代，还要讲究的是战术的合理运用。以下笔者希望能够与大家一起分享阵型相克的一些小心得。其中既有固定的变化，也有临场的应变，通过这篇文章大家应该会对阵形有大致的了解。

攻击力★★★★ 防守力★★★

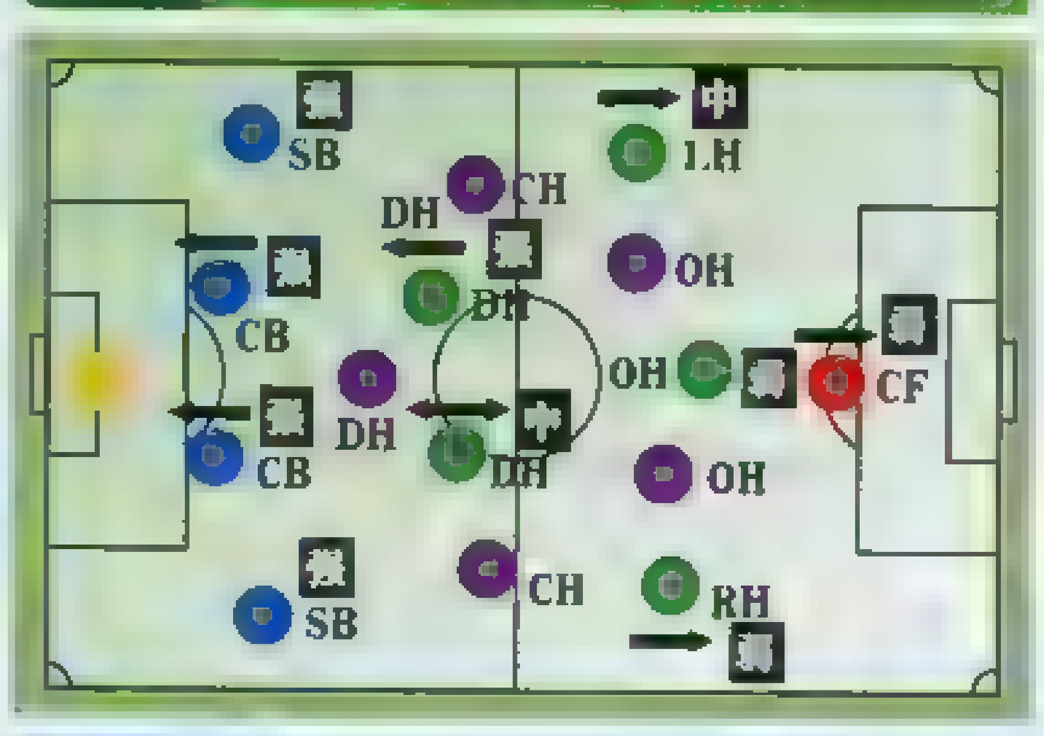


优势 边路攻击力强，特别是在反击的时候

劣势 中场人数少，控制力比较差

如果你对手的阵型是3后卫的话，那么你立刻用上这个433，就会事半功倍。因为这个阵形的边路攻击力强，大多数的攻势都是由LW和RW策动的。直接底线传中或者向禁区弧顶短传让后上的队友射门。笔者觉得还可以直接向球门作单人突破，一有机会就打近角，成功率7到9成，除非对方手控守门员来防守。这个阵形还要注意3名前锋之间的站位不要太远，不然的话很容易造成孤立无助的局面。中场方面只有三名球员，建议要有两名球员参与进攻，支持三名前锋，这样进攻才多样化。后防方面建议边后卫助攻不要太狠，因为中场有一名防守球员，所以要以防守为主。

攻击力★★★ 防守力★★★★★

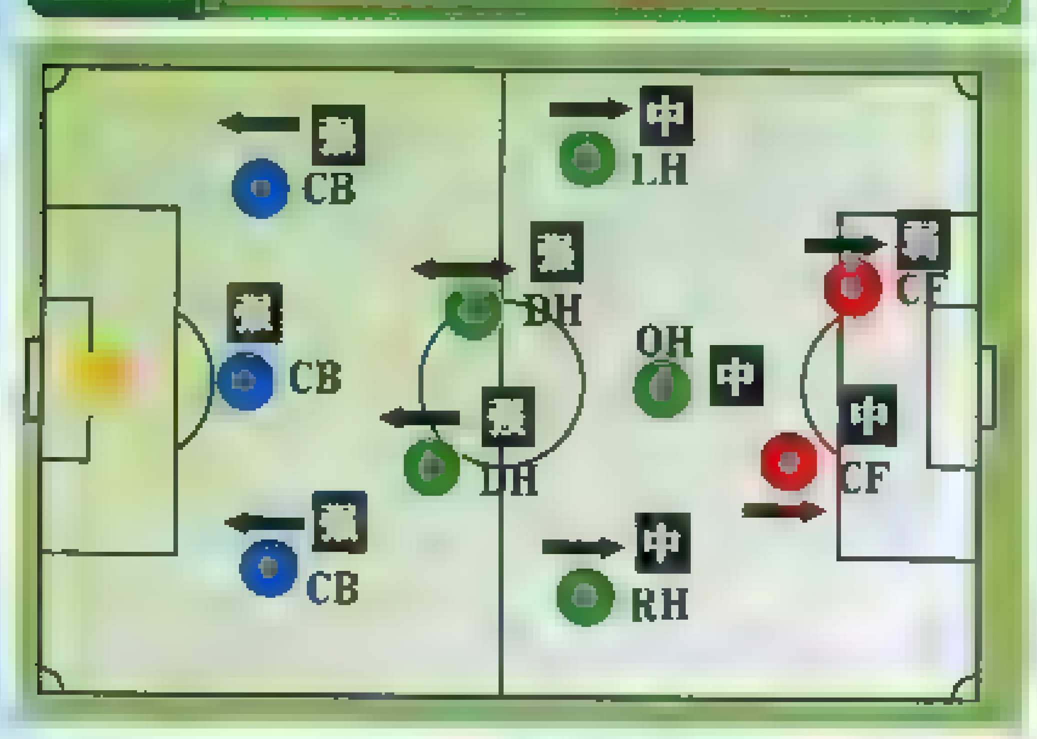


优势 中场控制力强、战术灵活多样化

劣势 前锋只有一名，有些时候会显得孤立无援

这个阵形的中场有5名球员，比较善于控制中场，掌握全场节奏。所以当你的对手用上述的433的话，你就利用这个阵型的特点把对方的中场传球线路给切断，轻松地拿下主动权。该阵形的进攻多以边路为主，LH和RH有两名DH的支援，而且还有边后卫的助攻。如果不喜欢边路为主的朋友，也可以设置为"●"表示的中场球员阵形，再配合中央突破的战术也是一种不错的选择。由于前锋只有一名球员，建议放一个身体对抗性强而且高大的中锋，因为比较容易做到背身护球，然后再去作下一步的行动。此外，如果只用1名DH的话，建议边后卫的助攻次数要减少。

攻击力★★★★ 防守力★★★★

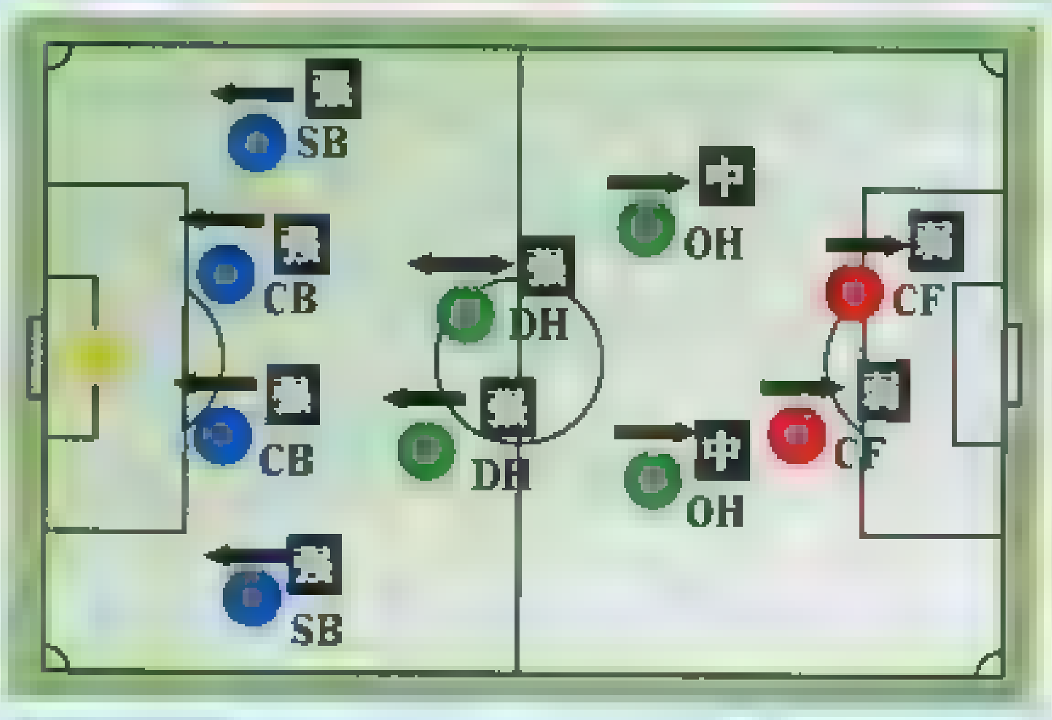


优势 进攻路线多、中路防守强

劣势 对3中卫的防守要求高，边路的防守弱，如果对手打3前锋会较难应付

当你的对手摆出了本文的442B，准备集中力量去反击，这时如果你让自己的4名后卫都专注防守的话，实在是很浪费。那么这个352阵形在这时就能派用上场了，该阵形在这时的防守要求下能够恰好到位，又不浪费人力；在进攻方面能够把中场拿下控制大局，真是一举两得。不过要注意的是，由于是3个CB的原因，边路的防守自然会比较弱，所以在场上一定要确定对手是否集中中路去进攻或者会否有相应变阵。该阵形在进攻方面能实现多样化的战术体系，边路的"双翼齐飞"和前场"三叉戟"都是其鲜明的特色。

B 攻击力★★★ 防守力★★★★★

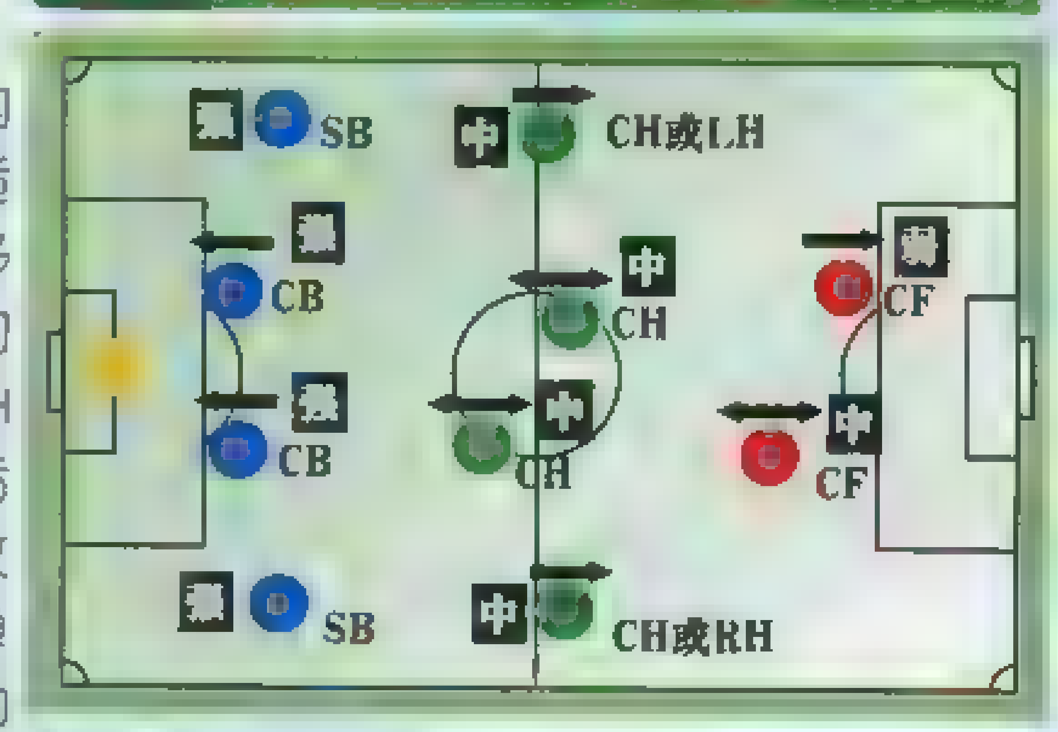


优势 防守能力强、以中路为主的反击力强。

劣势 难以控制大局、边路的攻击力差、反击不起来的时候会很被动、很难组织起一些讲究配合的进攻、非常依赖前锋球员的能力和状态。

你的对手用了下面的442C阵型将全场的节奏牢牢掌握，而你又不善于打控制型的足球，那么就要抓住那几次反击的机会，尽量去取得进球。我们祖国古代宝贵的战术遗产《孙子兵法》中也提到"置之死地而后生"，但这一切都要建立在严密防守的基础上。后防线的两名边后卫坚决不参与进攻，因为反击讲究的是速度，等边后卫上来助攻的话会减慢进攻的速度。中场两名DH以防守为主，两名OMF支持两名前锋。这个战术对于前锋的速度、起动、身体的对抗性要求都非常高，一般的二流前锋要担当这个角色会很困难。还要注意的是，由于射门的机会比较少，所以对于控制者的射门技术要求较高，对于单对单的防守能力也比较高，特别是边后卫的位置。有些对手会用反击去阻止你的反击，那么你就要观察对方的后防球员谁拿了牌，如果左后卫有牌在身的话就集中在左路进攻，对方也不会轻易地犯规，还要预判对手在铲倒你之前按R2跳起来。这样一来反击才会流畅，不易被打断。对于有质量的反击，就算牺牲中场和控球率也是值得的啊！

C 攻击力★★★ 防守力★★★★★



优势 全面，能以玩家的足球意识去实现战术

劣势 难以完全掌握，被反击的时候防守球员少

当你遇上用451的对手，他把中场牢牢地拿下来时，你就要跟他去拼中场这块宝地了。但是如果你又不擅长单箭头的打法，那么这个阵型就比较适合你了。中场线的站位差不多呈一直线，能做到全攻全守的效果。建议4个中场都设置为CH或者两个CH，两边LH+RH。后方线的边后卫也可以增加助攻的次数。注意要确定对方是单前锋的时候，才放手让边卫助攻。两名前锋的站位也不要离中场线太远了，这样把前、中、后三线稳健地联系起来，就可以控制全场攻守的节奏，场面绝对胜于4 5 1。笔者个人认为这个阵型是最强的、最全面的。要集中进攻的时候，球员的跑位如水银泻地般。要集中防守的时候，后卫线和中场线来一个收缩，也是滴水不漏的。但最难掌握的就是对于控制者的小范围配合、大局观、技术的全面性等要求都比较高。还有当对方作出反击的时候，后防线往往只剩下两名的球员，如何能在这时延缓对方的进攻速度和在适当的时候作出技术犯规，这也是十分讲究的。但如果常常要用犯规来阻止对方的进攻，一场少2～3个人也不太奇怪，所以要尽力做到每一次进攻都能以射门结束。

总结

以上这5个阵形恰好形成了一个相克的局面。但这都是一些比较常用的阵形，在数以万计的玩家中，有些人会摆出一些比较特别的阵形。比如4前锋，把进攻的球员全部集中在一边，而另一边基本没有球员，把两名边锋的位置拉到角球旗那点……总之，阵形是死的，人是活的。防，就要防住对方的进攻点。攻，就要攻对手的薄弱点。

输，不要让它悄悄地过去，而是要抓住这个过去找出自己失败的原因，那么在现实里才会有成功，因为输是你迈向更高层次的必经之路。赢，是你肯定自己实力的证明，但往往也会让自己放松，忽略了去总结赢球场次的不足。相信各位玩家和笔者一样，想得到的不是昙花一现的胜利，而是确确实实的满足。

ESWC的比赛让笔者见识到了世间的人情冷暖。在此希望借着这小小的角落，感谢各位支持我的朋友，特别是胜哥，可能不会有下次了。

压杀的美学



文 ALEx
编 阿迪

可能是受游戏的影响，阿迪接触过的不少街霸玩家都是属于像隆那样的求道者类型。但是正如这个已经走过了6年光景的游戏一样，各角色的对抗体现出了博大精深的系统平衡性，同时也容纳着一个个性格迥异、特点鲜明的玩家。正如上海正阳SF3.3公开赛冠军ALEx为我们所带来的HUGO使用心得一样，希望你也能在浩如星海的游戏中找到属于自己的特色。电子竞技场将不遗余力地为你提供各种各样的报道、评论、分析文章，助你在电子竞技的海洋中找到自己的航标。

出来行走江湖，最重要就一个"稳"字

HUGO(下文简称为雨果)的实战基础最重要的就是稳，不需要急着进攻。因为个子大、移动慢，很难马上靠近对手。而且雨果的MP和2MK距离很远，通过这2招来慢慢接近对手是最合适的。当对手逐渐被逼到角落时，不时地原地跳HP来封位，让对手无法逃出角落。这里要注意的是，自己跳起来时如果对手没跳或原地跳的话就用HP，对手如果跟着跳过来则用MP或MK更合适。因为雨果没有什么很适合的反击连招，所以360就成了雨果的关键反击技。在一定距离内，对手露出破绽的时候尽量用360来反击。如果实在不行，就用2MK或普通投让对手倒地。

对手倒地的时候，就是雨果最大的优势所在了，除了有着强力升龙判定的隆、肯、豪鬼，对手一般都只能陷入3择地狱(中段、下段、投技)。而对手有强力升龙或SA的时候，雨果可以适当地在对手起身前做点小动作，然后防御他们的起身攻击后再进行反击。面对对手的跳入，雨果除了防空的623K以外，还可以稍微后退用2MK等普通技来防空。有的时候对手会在跳入的时候想BLOCK，这时候就是用360和720的最好时机了。在这里推荐用LP的360。因为雨果的指令投威胁性很大，所以对手一般都不可能老实呆在地上。类似阴、阳的雷腿击连踩，就足以让雨果头痛。所以必须十分了解对手习惯，如果对手有第一次进攻后连跳的习惯(一般跳第二下是为了防止被抓指令投)，那必须及时用623K把对手抓下来(部分角色的后跳抓不到)，不然很容易被对手打入套路中。至于摸不透习惯的对手，可以用LP连点来破解，如果他跳就会被打落。如果他在地上，则可以连点3下拉开距离。

我拍！我拍！我拍拍拍！

在雨果的基本技中，"拍手"是绝对主打的技巧。以下是笔者的一些心得：

拍起身

一般是拍对手起身时，但可以通过时间差挥空然后抓360或打上、下段，一般对雨果性能熟悉的对手看到拍手后一般是防御(有升龙的例外)，所以抓指令投对于大部分角色来说是适合的。面对有升龙或无敌SA的对手，提前拍手后可以适时防御(把对手的SA骗掉)。

拍手压制

拍到对手后对手会有很长的硬直时间，后面可以用360K、往前一步360(或720)、2MK、5HP、DASH360、DASH623K(慎用)。



远距离拍

一是为了蓄能量，二是保持距离，对手如果出招很可能被打中，因为判定超大。三是可以引诱对手，但前提是对高机动性角色的距离不能太近，比如肯、春丽、阴这三个家伙……如果是在你拍不到而他的2MK摸得到你的距离时，那可能就会有危险。所以距离3个身位以上就可以无责任拍了(3个身位推荐LP拍)，那个时候就算他DASH过来2MK也来不及。面对喜欢保持距离作战的对手，在他攻击不到你的距离使用拍手，是最好的办法。一他无法出招，二是利用出招快慢的时间差来引诱其进攻，或是拍空后2MK、MP、360K都是很好的骗招技巧。

进阶技巧之骗招与二择

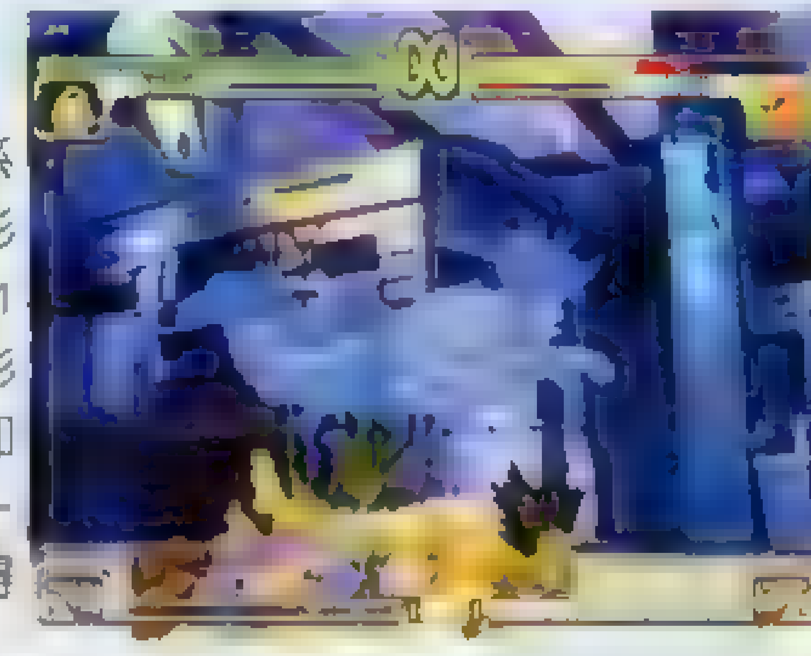
以下是笔者使用雨果的一些骗招与二择的推荐技巧，希望能与大家一起分享交流。

1. 对手起身前使用拍手或其他普通技挥空，在对手起身时用指令投抓对手(或上、下段打击技)
2. 对手防御住拍手、MP、LK一类收招较快的招，立刻用360K。
3. 在对手起身时故意蹲下，然后立刻站起来HP或蹲下站起来再2MK。
4. 拍手被对手防住后，往前走一点，使用2MK、HP、360或720。
5. 对手起身时算时间DASH360、720或623K(这个主要看对手习惯)。

720度摇杆旋转必杀技

720是典型的Capcom投技系格斗角色的惯有技，也就是摇杆旋转2圈。想想几年前刚接触《街霸》的时候，想用好这招简直比登天还难……以下将就笔者对于720使用上的一些小心得与大家共同讨论。

原地720



原理是利用《S 3 3》取消H.gh .ump的系统，在雨果还没跳起前用720取消大跳动作而形成的技巧。因为雨果大跳的跳起时间为7帧(按1秒60帧计算)，所以只要在第一个一圈的时候形成大跳，然后在7帧内转完第2圈同时按下P即可。因为是利用大跳的取消，所以一般会有一个蹲下动作。完全无征兆的720也是有人能发得出的，笔者能力有待锻炼只能偶尔用出……

720解密

简单来说，这招就是转得快而已。看似实用性不高，但对手会因为你会这个招而心有余悸。对手起身时因为怕中原地720，而被站立HP活活敲死的例子非常多。已经有不少玩家能掌握此技，所以并不是特别难，但这招也不是每出必中的，在使用前也要考虑清楚。如果是对手升龙挥空，这么好的机会还是用LK取消的720比较保险。不然一个失误被对手翻盘，那可是后悔都来不及啊！

活用720

一但学会原地720，就代表着你在任何时候都能发出720。所以使用机会也会增加不少，结合其他720混合着用会使对手增加不少压力。毕竟一中就是半血。720的使用方法有：跳入720、起身720、DASH后720、BLOCK后720、发空招后720、对手起身时720、对手跳入时720等。

压杀=快感

总的来说，雨果在《街头霸王 Ⅲ 3rd》中算是比较弱势的角色。虽然威力超大，但也因为体形大，碰到喜欢打游击战的对手会很难对付，后跳HK、HP一类的招式打雨果也很好用。还有雨果的最大克星——KEN(EX旋风脚)，对手要恶心你的话基本是没办法的。但只要小心点，靠爆血的优势还是能打的。另外，把对手压在地上的那种快感，简直无法用言语来形容，这是使用雨果的快乐源泉之所在。

个人感想

这次的正阳公开赛赢得非常惊险，国内毕竟没有国外那样的比赛气氛和机会。比赛的时候难免选手们会因为缺乏经验导致紧张，赛后交流的时候大家都承认自己紧张得手都抖了。因为胜负就在一瞬间，失败了只有被淘汰。试想自己连国内的小比赛就已经那么紧张了，如果身处国外在世界性的大赛上代表中国，当所有焦点都聚集在你身上的时候，你的心情可想而知。笔者认为，我们国内的玩家还是缺乏比赛经验，导致无法稳定发挥水平。

现在的玩家们也在共同努力、进步。玩家们和机房合作定期举行的比赛，很多都是自费、自发性的。但为了自己热爱的东西，我们相信这一起努力都是值得的。而《SF3.3》方面，上海裸杀为了让大家多交流，每月月中在烈火游戏机娱乐举办积分赛，月末在正阳游戏举办为带动新玩家而开设的新老玩家组队战等比赛。希望可以为上海的街机玩家创造更好的群体和环境贡献一分力量。

雨果出招表

必杀技		
EX	巨人手掌破	↓↙←+P
	月球重压	方向一圈+P
	击落骨碎	→↓↘+K
EX	怪兽绳索	↓↘→+P
	极端投掷	→↘↓↙←+K
	肉弹挤压	方向一圈+K
超必杀技(SA)		
I	十亿超重压	方向二圈+P
II	百万吨压迫	↓↘→↓↘→+K
III	开山铁锤	↓↘→↓↘→+P





由于TV版动画给人留下的美好印象，卡伦本来对《AIR》的剧场版是颇为期待的，但当前几日亲眼看过之后，缠绕在我脑海中的却只剩下了“失望”二字而已。从画面到剧情，从音乐到人设，剧场版几乎没有一点能与制作精良的TV版相提并论。算了，只希望OVA版的《AIR 夏季特别篇》不要向它学习就是了……

另外还要在这里说一件令人有些遗憾的事情，不久之前佐藤龙雄导演在自己的个人网站上表示，《机动战舰》和《宇宙星路》这两部经典动画已经确认永远取消了制作续集的计划，而原因则是由于资金问题。想到这两部动画（尤其是前者）当年的辉煌，真是不由得不让人感慨万千啊……

游戏动漫园

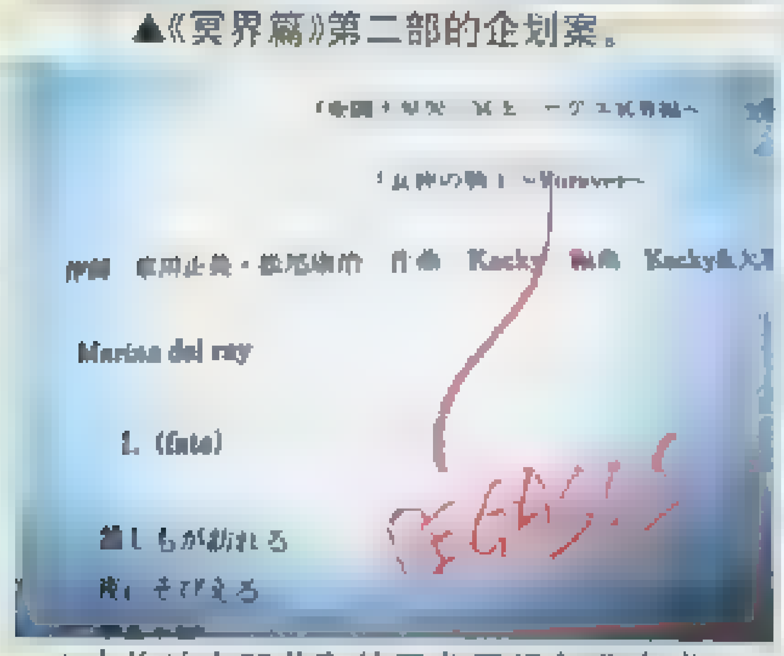
GAME & A.C. GARDEN

动漫情报站

动画 《圣斗士星矢 冥界篇》续篇制作启动！



▲《冥界篇》第二部的企划案。



▲本作的主题曲和片尾曲已经创造完成。

自从《圣斗士星矢 冥界篇》在2002年被制作成OVA动画以来，FANS便一直在苦苦等待着动画版第二部的到来。第一部的剧情只是到星矢等人刚刚闯入冥界便戛然而止，而那波澜壮阔的冥界大战还远未展开，但由于《冥界篇》的销售成绩并不好的缘故，所以续篇才迟迟未被提上制作日程。正当人们认为这部动画将无疾而终时，不久前，车田正美先生在自己的个人网站上公布了一则消息：《圣斗士星矢 冥界篇》第二部的制作计划已经开始启动了。虽然目前只是一条文字消息，但已足以令《圣斗士》的FANS惊喜万分了。

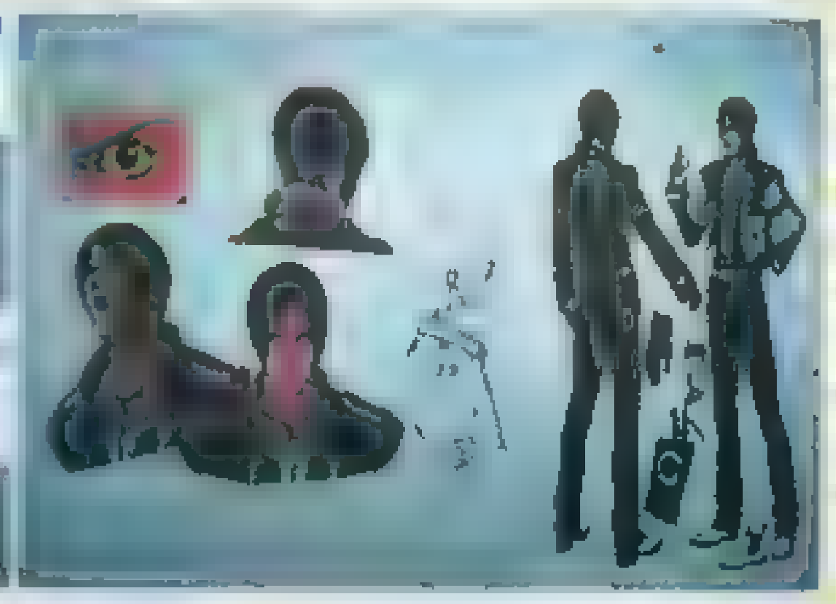
除此之外，车田正美的另一部作品《拳王 创世纪 日美决战篇》也宣布将会被制作成动画。

动画 《格斗之王》将推出动画版

8月6日，由SNK Playmore为了介绍自己的游戏而创办的展会“MMBB OnlineGame Festa”在原宿召开了。而在会上，新一代《格斗之王》的人设画家FALCOON除了发表了东京电玩展的情报外，还宣布了《格斗之王》将会制作成动画版的消息。

《格斗之王》的动画将由著名动画公司Production .G进行制作，不过当日FALCOON并没有对动画中故事的发生时期、登场人物等人们最关心的问题进行回答，只是公布了部分角色和背景的设定，但相信这个消息已足以令FANS充满期待了。

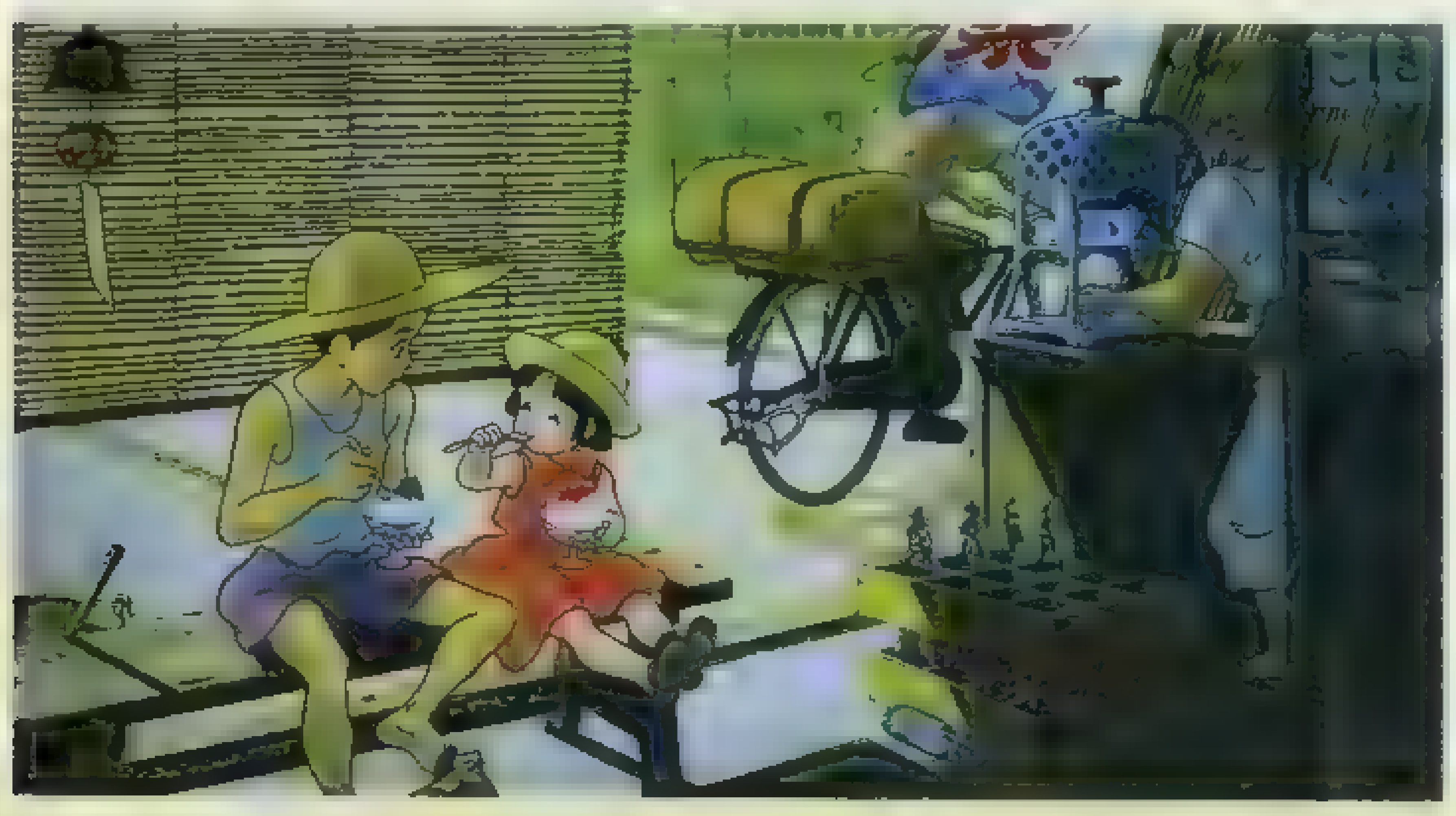




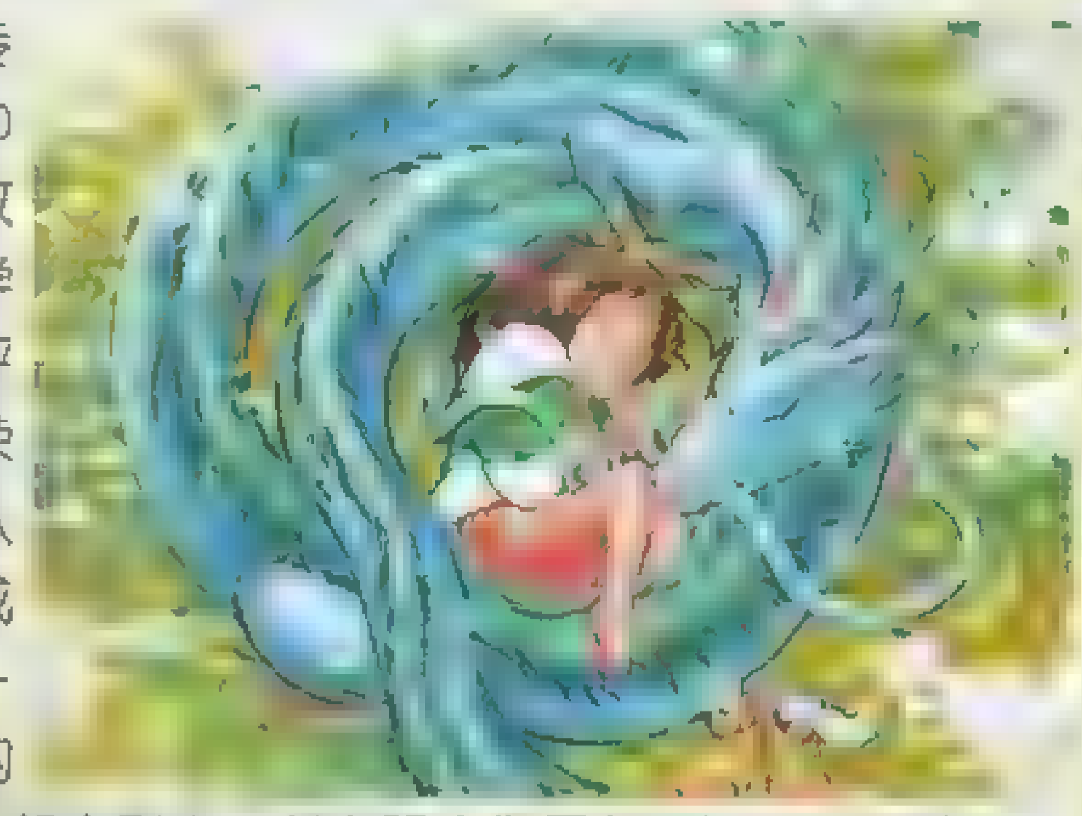
动画 《萤火虫之墓》将改拍真人电视剧

1988年，由吉卜力工作室的高畑勋担任脚本以及监督的动画电影《萤火虫之墓》在日本上映。而直到现如今，许多人仍无法忘记战争给影片中那两个孤儿带来的悲惨遭遇，也无法忘记那令人心酸的结局。在二战结束60周年的如今，日本制作人村濑健提出了将《萤火虫之墓》拍成真人电视剧的计划，希望能将这部名作以电视的形式来留给未经历过战争，也不了解战争残酷的下一代人。

与动画版不同，电视剧版《萤火虫之墓》中的主角并非是清太、节子兄妹二人，而是他们的远亲 在残酷的战争中依然努力想要活下去的一个寡妇（扮演者：松岛菜菜子）。当在空袭中失去了家人的兄妹两人前来投靠她的初期，她曾给与了他们无微不至的关怀及照顾。但随着战况的逐渐激烈，为了保护自己的孩子，她对两兄妹的态度也渐渐由亲切变得冷酷刻薄了起来，导演希望通过这个女性心理的演变来反映出战争对人们身心所造成的伤害。相信这部与原著视角截然不同的作品在推出之后应该也能成为一部佳作的。



事件 英国评选最适合少儿观看影片《千与千寻的神隐》名列榜首



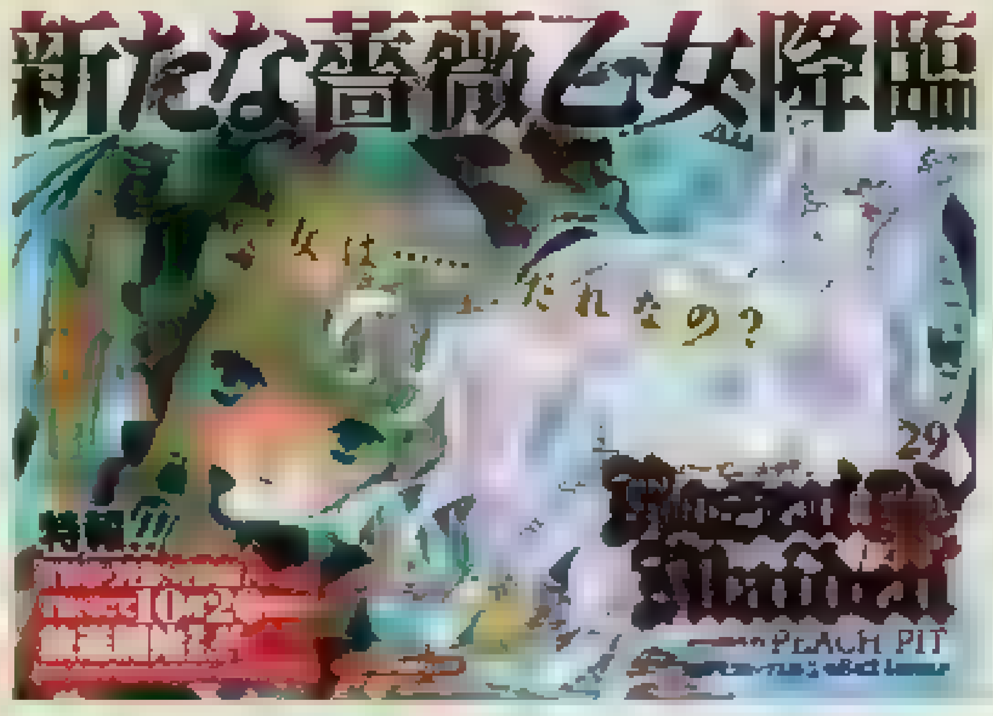
日前，英国电影学院专门组织专家小组评选出了50部最适合14岁年龄段少儿收看的电影。根据英国电影学院相关负责人介绍，本次评选旨在推动少儿电影的繁荣发展，并让更多的家长们认识到“电影对于孩子的学习成长而言，和书本、艺术是一样重要的”。为了兼顾文化的多样性，在最后精选出的50部电影中，既有观众们耳熟能详的好莱坞巨片《E・T》，也有鲜为人知的伊朗出品的电影。入围影片的类型则涵盖了动画片、音乐剧、戏剧、故事片、科幻片等各种样式。

在经过严格的挑选后，由日本动画大师宫崎骏创作的剧场版动画《千与千寻的神隐》成为了最佳推荐作品。该片曾获得第52届柏林电影节金熊奖，并于2003年摘走了第75届奥斯卡最佳动画长片奖。

评选电影前10名

1.《千与千寻的神隐》(日本)	6.《同窗的爱》(瑞典)
2.《绿野仙踪》(美国)	7《玩具总动员》(美国)
3《四百击》(法国)	8.《E・T》(美国)
4《猎人的夜晚》(美国)	9《偷自行车的人》(意大利)
5.《何处是我朋友的家》(伊朗)	10.《凯斯》(英国)

动画《蔷薇少女~traumend~》猛料迭出



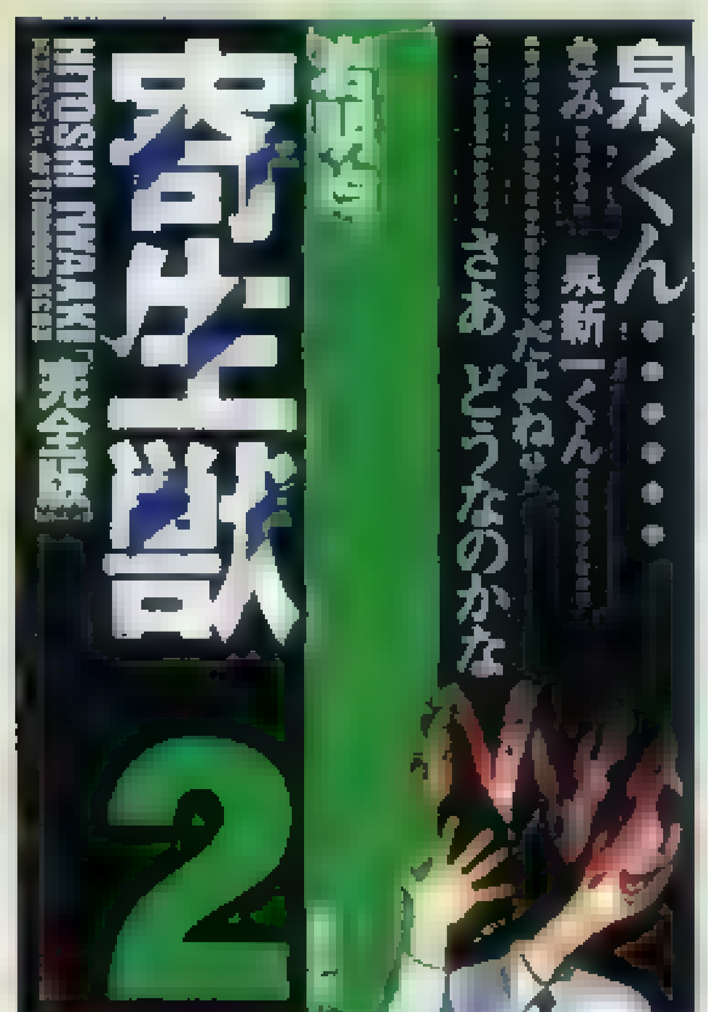
▲蔷薇水晶的独眼造型非常醒目　不知她能否再现水银灯的超高人气呢？

去年完结的TV版动画《蔷薇少女》以其独特的奇幻华丽风格吸引了大量观众，为此制作方TBS很早就爆出2005年内要推出续作《蔷薇少女~traumend~》的消息。不久前，TBS已经公布了《蔷薇少女~traumend~》的开播时间：2005年10月20日，届时我们又可以目睹新一轮的艾莉丝游戏了。

此前我们已经介绍了一位将在《蔷薇少女~traumend~》中登场的新角色：金丝雀。金丝雀是作为我方角色登场的，而上一作的大反派水银灯虽然在动画的最后一集里已经消失，但因为FANS的呼声强烈，已确定水银灯将在新作中复活。另外，这次的大反派是一名叫"蔷薇水晶"的蔷薇少女，她的声优则是后藤沙绪里。

有鉴于动画的高人气，近期《蔷薇少女》还将由Taito推出一款PS2游戏，据闻剧场版的制作计划也已经启动。

漫画 好莱坞将制作《寄生兽》电影



在前几期杂志中，我们已经为大家介绍过岩明均的这部著名漫画。而在最近，本作也公布将会由好莱坞方面拍摄同名电影。而导演则是由曾拍摄过恐怖片《富江》，并因《咒怨》(美版)而在美国大为轰动的著名导演清水崇。在数年前好莱坞就盛传将会制作《寄生兽》的电影，不过直到现在才得到了官方的证实。根据资料表明，电影将会在剧本完成后使用CG技术使原作得以忠实再现。

动画《凯罗罗军曹》即将侵略大银幕

自从去年被改编成TV版动画以来，《凯罗罗军曹》的受欢迎程度便呈不可阻挡之势一路高歌猛进，并在今年4月获得了日本东京国际动画节的TV动画部门优秀作品奖。由漫画家吉崎观音创造的这部作品以其疯狂搞笑的风格赢得了无数FANS的心，而那几只整天嚷着要征服世界的绿色小青蛙也一跃成为了日本动漫界最火的形象之一。目前动画版已经放映了七十余集，受欢迎程度依然有增无减，而就在这个时候，《凯罗罗军曹》将制作剧场版动画这个令所有FANS欢欣鼓舞的消息也传入了众人的耳中。虽然说剧场版的上映时间以及影片内容都还没有得到披露，但相信只要知道这个消息，就足以令大家充满期待了。

动画《TOKKO特公》动画版预定制作



虽然近年来藤泽亨这个名字已渐渐退出了中国动漫爱好者的视野，但相信谁都不可能忘记数年前《湘南纯爱组》以及《GTO》这两部经典作品带给我们的感动，尤其是后者更是在一定程度上震动了日本社会。在《GTO》完结后，藤泽亨的下一部作品是超现实类的漫画《TOKKO 特公》，与前两部学校题材的作品截然不同，《TOKKO》讲述的是一批受聘于政府的超能精英份子与出现在人世的妖兽作战以维持社会治安的故事。虽然本作在国内的影响力并不大，但在日本却还有着为数不少的FANS，今日，藤泽亨在自己的个人主页上宣布，《TOKKO 特公》将会被制作成动画，不过究竟是TV版还是OVA、何时推出、以及将推出几集这些消息则一概未定。

经典赏析

怪医秦博士

作者 手冢治虫



你已经死了。

不，你得了重病，马上就要死了，减肥的少女可以胡吃海塞了，没钱的OL可以疯狂购物了，劳苦的上班族可以每天睡到自然醒了，可怜的童子鸡终于要下定决心摆脱最后的纯洁了。不，这种时候，通常不是该倾家荡产去治个病么，什么江湖郎中，什么海归主任，什么喝狗血吃蜥蜴尾巴，能用的全给他用上。但是，别傻了，这种情况下惟一要做的，就是带上所有家产，前去日本的某个不知名小镇拜访某个脸上有伤疤的医生。

怪医秦博士，人称为black jack，至于为什么被这么叫，有说法是因为喜欢玩扑克，也说是因为原名为黑男，虽然是个无牌医生，医术却十分了得，远到美国总统埃塞俄比亚公主，近到邻居小妹门口的弃猫，从内科到外科，从妇产科到脑科，无一不能无一不精。曾在童年时代遭遇乘坐飞机失事，父母遭受飞来横祸，自己伤痕累累，孤苦伶仃长大的这个人，自然不会善良地治病不收钱，而且，还是很大一笔钱。因此被称为秦扒皮，黑医庸医财迷的black jack在众人的眼中形象虽然不怎么光辉，但一路紧随他的行踪的读者却对其爱慕有加。谨遵着哪里有病就有我，哪里有我就有病的black jack，尽管已经在连载的结束后消失在众多的追随者面前，但他的新篇章，却永远不会在追随者的心中停演。

简要评价

怪医秦博士是漫画之神手冢治虫成熟时期的代表作之一，在少年时代立志学医的手冢，作为专业人士，画起这种体裁自然得心应手，在漫画中出现的病症与治疗方法，虽然都极具夸张的舞台效果，但基本都是可以解释的。black jack还被称为是手冢的讽刺漫画，说是针贬了时弊之类，但我们不管这个，要知道的只是，在很早的某个时期，就出现了那么一个特别的医生，他开创了神医与怪医的历史。他没有公认的强烈正义感，不曾悬壶济世，流芳千古，甚至没有牌照，是个江湖郎中，但是，但凡他走过的地方，总会留下难以被遗忘的故事。拜金却不曾被利欲薰心，收入丰厚却似乎一直穷困潦倒，看似冷酷也经常对人伸出援手。back jack诞生后的几十年，都是医生的典范，这就是他的魅力所在。



然而创作出这个作品的手冢，本身对其有所遗憾，没有受过专业绘画训练的他，在画起压抑，沉重，牵扯到血和黑暗面的题材时，总是自觉有所不足，而其一手开创的夸张的漫画符号语言，更削弱了漫画的真实感，将漫画拉向舞台剧的方向。但是，这才是我们所见的black jack，朴素的画面中包含了人生，简陋的线条里看的见世界。

向black jack致敬。

自由谈

PLAYER'S FORUM

胜负师：7月举行的ChinaJoy可谓余热未散，这样的展会总能留下不少谈资。上期的ChinaJoy特别报道大家应该都看过了，各位玩家对于这样的报道形式有什么想法或意见，欢迎来信或发邮件与我们交流。而这一次的自由谈，会为大家带来一篇从别的视角来观察本次ChinaJoy的评论文章。本文的作者是一位来自非游戏媒体的记者，阐述的观点会明显区别于很多游戏媒体，展现其独特的一面。虽然以下观点并非代表本刊立场，但这也给了我们和广大读者从其他切入点来分析ChinaJoy、来了解中国游戏现状提供了一份难得的参考。

这毕竟是一个比较沉重的话题，所以在配图方面特别选取了多边形在上海拍摄的ChinaJoy花絮照片，让大家轻松一下。

ChinaJoy还能Joy多久？

文 孙轶玮

似乎是为了衬托中国游戏业，尤其是网络游戏业的热火朝天，本次的ChinaJoy被安排在了上海最为炎热的7月举行。尽管展馆内的空调已经被开到了最大，但在如潮的玩家看来，与室外没什么两样。

到处都是挥汗如雨的人群，就连穿着清凉的礼仪小姐也不例外，不顾淑女风范地操起小塑料扇子扇个不停。可怜各家游戏公司的参展工作人员，有些还要被规定正装出席，扛着一身的西装，还要面带微笑地迎来送往，在震耳欲聋的音响中，直讲到口干舌燥。

不过，他们的辛苦显然并未白费，自网络游戏在中国流行开来之后，只要沾上一点游戏的边，总能分到一杯羹。更不用说仅在纳斯达克，就造就了多少中国游戏英雄，也成就了三年三届ChinaJoy的热闹。只不过，今年的ChinaJoy不止是热闹，更流露出了一股盛极而衰的先兆。

ChinaJoy不止是China Game

十年，对于其它产业来说，不过短短一瞬，可能还不够一款产品的开发周期。但对于中国游戏业来说，十年已是包含从无到有，从地下到天上的全部过程了。游龄稍长一点的玩家可能还记得，仅仅十来年前，电脑游戏还是属于非常之高科技的玩意儿，电脑尚属稀罕物，电脑游戏更是只有少数玩家才有福消受，电视游戏还停留在任天堂和世嘉的双雄争霸时代。彼时，中国游戏业的大佬可能要算是依靠盗版任天堂起家的学习机厂家了——如果学习机可以算是游戏硬件的话。

但在游戏开发领域，已不乏对游戏事业怀有理想的技术先驱，靠着两三个人，几台破旧的486电脑，啃着馒头咸菜，第一次在中国游戏史上喊出了国产游戏的口号。用今天比较时髦的话来说，就是“自主研发，拥有知识产权，弘扬民族精神与文化”了。无奈的是，当时竟无人慧眼识英雄，不要说没有风险投资，就连玩家也不买账，可怜这些最早的游戏事业开路先锋，如今只能作为先烈来缅怀了。

作为第一批发现网络游戏这个金矿的吃螃蟹者，他们吸取了上一代失败者的惨痛教训，信奉“有人‘埋单’才是好游戏”的真理，没有技术、没有产品，没关系，可以收购、可以代理，方法多得很，只要想办法从玩家手里收到钱就是了。

网络游戏不怕盗版，更不用担心没人来玩，反正一开始的免费期总会吸引许多玩家。最关键的问题，就是如何增加玩家的忠诚度，让玩家更为上瘾。打怪升级PK凹宝等等这些模式虽然简单，但恰好最为适应了中国玩家的需求，令他们乐此不疲。甚至为了进一步榨干游戏的潜力，不少公司不惜容忍外挂作弊，更改游戏设置，使升级更慢，宝物出现的几率更低。正是在这种情况下，随着玩家投入网络游戏的程度越来越高，游瘾越来越大，甚至出现了请人代练级这种完全违背游戏初衷的怪事。同时，社会对于网络游戏的观感也越来越差。

在上世纪90年代，如果有人说在玩MUD（一种最初级的网络游戏），总能引来许多崇敬和羡慕的眼光，而如今谁说自己在玩网游，令人联想到的总脱不开熬夜、逃学、不思上进之类的不良印象。仅仅十年不到的工夫，网络游戏竟沦落如斯。

可以说，网络游戏之所以名声不佳，游戏公司对其资源的过度透支是一大重要原因。正如上文所述，为了追求更高的利润，尽快发展壮大，从游戏公司到网吧，无不把“怎样让玩家在游戏上花费更多的时间和金钱”视为最优先考虑的因素。

就像马克思说的，所谓资本原始积累时期，每个铜板中浸透了被剥削者的血汗。不同的是，当时被资本家们所剥削的劳动者是迫于无奈，而今天向游戏公司不停送钱的却是无比自愿的玩家。不知该说这是种进步，还是种沦落。

回到ChinaJoy的话题，延续了三年来的风格，网络游戏依然是展会的当然主角。经过几年的原始积累，各大游戏公司终于可以有资本来为自己的形象漂白，并试图摆脱与自己纠缠不清的原罪，而ChinaJoy正是改变自身形象的一个大好机会。

第一批赶上网络游戏大潮的幸运儿们，如今已开始纷纷向更为正面和广阔的娱乐领域进行扩展和转型，以规避网络游戏带来的不良形象和未知风险，惟一能与它们赖以起家的网络游戏搭上关系的，就只有ChinaJoy中的Joy了，为此，游戏公司们异口同声地喊出了“ChinaJoy不是China Game”的口号，试图重新在公众心目中建立对它们的定位。

的确，除了游戏，能为用户提供Joy的行业和产品实在是太多了，从这个意义上来说，这些公司所倡导的ChinaJoy不止是China Game的观点不能说没有道理。从另一方面来说，Game的衍生行业和产品也能为玩家带来享受，而且还是一个尚未被充分开发的市场。但是，正因为这些公司的动机不纯，所以口号虽然响亮，与现实却并非完全是一回事。

游戏业本身在中国发展时间不长，大部分公司还刚刚摆脱完全依赖代理海外厂商产品的局面，开始投资自行研发游戏，而且也只局限于网络游戏而已。可以说，这些空挂着游戏公司牌子的企业，连一款像样的有角色、有情节、有系统、有包装的完整游戏都未生产出来，却已开始扩展衍生领域，不免给人以急功近利之感。ChinaJoy上Game虽多，但又有多少是属于中国游戏公司自己的产品？连China Game的影子还没见到多少，却已喊出了ChinaJoy不止是China Game，实在有些荒诞。







&3DM SMV

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

China Game都是健康Game

当然，说完全没有China Game，也许对于这些游戏公司过于苛求，在盗版横行的今天，即使强如PS2，其正版游戏也很难攻入中国市场，更何况尚无根基，饱受歧视的本土游戏。

回想当年的游戏业先烈，之所以一一壮烈牺牲，除了游戏本身品质不佳，为人垢病以外，即使少量的一些玩家愿意尝试，也被无孔不入的盗版分流了大部分人群，有投入、无产出，谁玩得起这样的烧钱游戏，因此终难逃夭折的命运。

网络游戏核心部分被控制在服务器端，天生对盗版免疫，相对开发难度又比较小。只要能有第一款，改头换面一下，又是一款新作。中国游戏业的游戏策划和导演虽然不怎么样，但至少目前的研发水平还过得去，画面音乐也能凑合，对于对剧本和情节要求不高，只在乎打怪升级的网络游戏来说，倒也合适。

另外还有一个驱使这些游戏公司迫不及待地招兵买马自行开发网络游戏的重要原因就是，为了平息社会对于网络游戏的不满，必须要推出一些“健康的”网络游戏，来证明网络游戏并非一无是处，从而扭转在公司形象和公关上的不利局面，为进一步的洗白埋下伏笔。

最为成功的几个例子，就是游戏公司与有关部门合作开发的一些公益型网络游戏，特别是针对中小学生，向他们提供网络游戏版本的思想品德教科书，比如学习雷锋，比如抗日，完完全全的China Game，并期许以此博得社会的好评和谅解。

可在游戏性上，这些教科书游戏的确无法令人满意，但这并非是它们的目标，因为在某种“审查”标准之下，这些游戏就是健康游戏最好的标杆，也是游戏公司试图在当前的社会状况下对自身的一种恰当定位。因为这些公司开发了健康游戏，所以这些是健康的游戏公司，因为这些是健康的游戏公司，所以这些游戏公司出品的游戏都是健康游戏。根据这样的逻辑，这些健康游戏即使不赚钱，也能让许多游戏公司主动愿意运营，安全地受到某种程度的重视。无奈是海外没有那么多思想教育产品可供购买引进，只有自己开发这样的China Game了。

关于这个健康游戏的定义，实在也是模糊得很。反动色情的当然不行，暴力血腥的也要剔除，PK容易引起纷争，看来也不能保留，所以网络游戏的几大要素只剩下打怪升级和组队聊天了。但打怪升级的名声也不好，就必须换一种形式出现。最最重要的，为了让整个游戏看上去足够健康，就得在包装上下功夫，完全排除容易引起社会主流价值观念反感的一些要素，比如流血、武器、肌肉(容易令人联想到暴力)、火并、群殴等等，根据这样的思路，游戏公司很自然地得到这样一个结论和选择，就是将游戏进行Q版化，即使游戏本质不变，但游戏画面从阴森可怖到蓝天白云，从肌肉巨汉到少男少女，从宝刀巨剑到木棒宠物，从怪兽恶龙到小鸡小羊，顿时令人觉得健康度指数急剧上升，就能从8岁到80岁，从资本主义到社会主义全都能接受。

事实上，这也是许多游戏公司所采用的策略，也导致了这些改头换面的China Game异常繁荣，完全超出了应有的市场比例，这种现象在本次ChinaJoy上可以得到很好的应证。那些原本充满血腥暴力的杀怪升级场面在Q版化之后变成了带着宠物打打小动物，虽然实质没有变，但谁还能说它不是一款健康游戏呢？同样又能赚钱，又不会惹人反感，游戏公司何乐不为。

另一个形式就是休闲游戏的大行其道，休闲游戏应该算是健康游戏的一个分支，多以小游戏为主，比如棋牌或益智游戏等。休闲游戏没有网络RPG这样流行和出名，但对于游戏公司来说也是树立形象的一个不错选择。但休闲游戏强调创意，没有级数的影响，反而更考验了游戏公司的素质，而且用户忠诚度也不会有RPG那样高，可能玩上一两盘就再也不玩了，因此真正成功的很少。

正因为如此，在ChinaJoy上所反映出的就是游戏都变得“可爱”了，一个个的大头小身造型令人感觉进到了儿童乐园。可以说，ChinaJoy从China Game，又进入到了健康Game的新阶段，无论是健康游戏还是休闲游戏，都成为了游戏公司的重点推荐产品。相应地，目标人群的年龄层次也随之下降，儿童和女性成为了新的消费群体，对于游戏公司来说，这又是一个新市场，一个在游戏市场中一小块由某种“健康标准”定义出来的游戏所围成的异形市场。

健康Game：是毒药还是兴奋剂

有了“健康游戏”这根救命稻草之后，游戏公司们仿佛吃过兴奋剂一般，纷纷开始投入对健康游戏的开发，似乎找到了走出网游困境的捷径。一时间，ChinaJoy上充满了各式大头小身的人物造型。

的确，将这些打打杀杀的网络游戏改头换面，披上一张Q版的外皮，一下子可以消除不少对于网络游戏的非议，也能让大多数家长老师的接受度提高。

其实这种Q版游戏，只要玩家能接受，对游戏公司没什么不同。但很显然，这样做的副作用就是导致玩家年龄层次的降低，也在无形中缩小了市场范围，一方面，大量网络游戏玩家在长期打怪升级后开始产生厌倦，希望看到更有新意的作品，另一方面，游戏公司却选择了把打怪升级换个外壳，试图去赢得网络游戏玩家以外的一些群体。如此南辕北辙，对于原本已接近饱和的网络游戏市场来说，这样的行为无异于举手投降。

说到“投降”，其实也可用“放弃”的说法来代替，一些比较有远见的游戏公司，早已嗅到了网络游戏的末世气息，于是未雨绸缪，开始另谋出路。最近接二连三发生了网络游戏的失败案例，甚至游戏公司的倒闭，正是对这一判断的最好注脚。

一方面，网络游戏在中国始终无法得到社会承认，进入主流社会，终将面临越来越严格的审查和监管措施，最终会阻碍大部分的玩家入场；另一方面，网络游戏本身已遇到了发展瓶颈，单一的游戏模式和缺乏新意的内容也将使玩家逐渐厌倦。说到底，网络只是实现游戏的手段而非目的，而现在的网络游戏却恰恰相反，是为了网络而网络，游戏变成了实现网络的手段。在中国的网络游戏结构中，赚钱的是网络，而不是游戏，这就是最大的问题所在。即使是再健康的网络游戏，离开了网络，也终是无源之水。

可以看到，即使是中国最大的网络游戏公司，成立至今也只不过五六年历史，正如上文所述，要求游戏公司给出理想化的游戏产品，实在有些勉为其难。

游戏公司一定是逐利的，没有理由不以最小的成本实现利益的最大化。因此，不得不寻找原因的并非是游戏公司，而是影响着游戏公司作出决策的社会环境。令游戏公司自愿让出市场，是社会对于网游的不理解，令游戏公司不愿开发单机游戏和其他平台游戏，是社会对于盗版的默认和纵容。

十年前，第一批的游戏公司因此而退出历史舞台，十年后的今天，这样的悲剧是否还会重演？从这个意义上来说，所谓的健康游戏，其实是对游戏公司的一剂毒药，令其饮鸩止渴，延缓一下死亡的速度罢了。

不妨对这些目前春风得意的游戏公司作一预测，还记得前几年热火朝天的短信产业，短时间养肥了多少SP，但因其对利润的过度贪婪，不择手段地诱导用户付费，导致了最终被用户所抛弃的结果，也被官方所压制。网络游戏产业与短信产业颇有几分相似，短期内的迅速崛起，随即出现一大批跟风者，又再面临更为剧烈的反对声浪，开始出现了官方的制约措施。至少到这个环节为止，两者所经历的路径基本相同。现在看来，官方的压制已是不可避免，但如何避免像短信产业那样被用户所抛弃，是不想转型的游戏公司惟一的生存之道。那么，至少，现在“齐心”做着“网络健康游戏”的中国游戏业显然走的不是一个健康良好的发展之路。







读编往来

UCG的全体小编们欢迎读者到读编往来作客

☆倍受关注的20万大抽奖活动终于落下了帷幕！答案就在本期杂志的第99页！



☆近来编辑部所在的城市天气非常恶劣，大风夹着大雨，根本没办法用伞去抵挡，编辑们只能湿漉漉地赶来上班。惟一的好处是气温因此骤降，再也不用天天开着空调了。不过气温这么一低，很快编辑部的病号就多了起来，先是SOUL，再是猫太……

☆编辑部的对面换了一家公司，里面居然有我们杂志的读者。有一次我加班至深夜后回家时，正好遇到其中一位。原来他们也是天天加班的，顿时心中就有"同是天涯沦落人"的感觉。（老编：咳咳，你来解释一下什么是沦落。）

☆编辑部的电子邮箱每天都会收到一大堆垃圾邮件，最近几天垃圾邮件更是猖獗无比。某天纱迦实在是不堪其扰，遂将全部英文邮件列为垃圾邮件，没想到险些误事。上网查了查，发现原来比尔·盖茨是世界上每天收垃圾邮件最多的人（400万封！），心里顿时平衡。而且最近发现其实删信的感觉挺不错的！（众读者：说！我写给XXX的信是不是被你当成垃圾邮件误删了！）

☆在每期编辑部收到的众多游戏求救信中，99.9%以上都是问TV GAME和掌机游戏的问题，但也有来信是问PC游戏的。后来最近又多了几封询问FLASH游戏问题的来信，实在令人汗颜。在此还请大家在"看病"时对症下药。

本期编辑部流行游戏

《WE9》的大流行，导致自今年3月起就没下过榜的《铁拳5》终于淡出。由于《WE9》系统大变革，过去玩《WE8LE》不多的小编纷纷抢班夺权，经常将老四强打得溃不成军。而《格兰蒂亚Ⅲ》虽然没有达到大家的预期值，但毋庸置疑是一个好游戏，通关一遍的生命力还是有的，所以也有6人榜上有名。《第3次超级机器人大战α》则依然坚挺，其中阿修罗已三周目通关，纱迦已二周目通关。

当红流行游戏	人数	小编名
格兰蒂亚Ⅲ	6人	邪魔天使、沙罗、胜负师、猫太、SOUL、纱迦
WE9	6人	GOUKI、阿迪、卡伦、D·S、多边形、沙罗
第3次超级机器人大战α	5人	纱迦、阿修罗、D·S、邪魔天使、SOUL

其他流行游戏	流行原因
JUMP超级明星大乱斗	有众多漫画明星
火影忍者 漩涡忍传	"无双"类动作游戏
式神之城 七夜月幻想曲	一小时可以打通17章

栏目主持：纱迦&D·S

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email：ucg@ucg.com.cn

短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

各位《游戏机实用技术》的编哥编姐们：

你们好！第一次给你们写信，心情那叫一个激动呀。一转眼，看杂志一年了。好多话想说，可是不知道从何说起（话外音：那你还不如不说。）总之，千言万语汇成一句话：永远支持你们！永远支持"游戏机"！（话外音：这好像是两句……）

给你们寄去几张图，给点评价。我们宿舍可是名副其实的PS2宿舍，5个人就有3台，在我们那层楼算是PS2最多的一个宿舍了。某一天突然有某个人提出把3台机子叠放起来，还美其名曰节省空间，我和另外一哥们也没怎么想就照做了，我们还按照三、五、七的型号顺序叠放，放好了一看，还挺有气势。我们隔壁宿舍有一哥们有一台一万的，我们想凑个整，叫他搬来拍照留念，他说古董级的东西哪能说搬就搬，其实我们知道，他是怕压坏了。

还有两张是宿舍一哥们自己改的《铳墓》主题PS2，挺强的，给你们看看。因为这一创举，他在宿舍的嚣张度比原来大了十倍。

安徽合肥 Eric



对照片的感想么……嗯，床单不错！（玩笑）

这个《铳墓》主题PS2还算不错，已得到编辑部内的《铳墓》FAN卡伦的认可。不过更令人吃惊的是PS2在你们学校的普及程度。要知道三年以前，我曾经把两台PS2叠在一起使用，当时还受到了一些没有PS2的读者的指责。（汗）现在PS2已经这么普及了，真是令人感叹啊！最后欢迎大家把自己DIY（注）的爱机照片发过来，如果图片多的话，可以来个DIY展哦！

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第80～92期、总第95期、总第102期、总第105期、总第107～109期、总第117期、总第126～128期、总132～135期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期，定价19.6元。

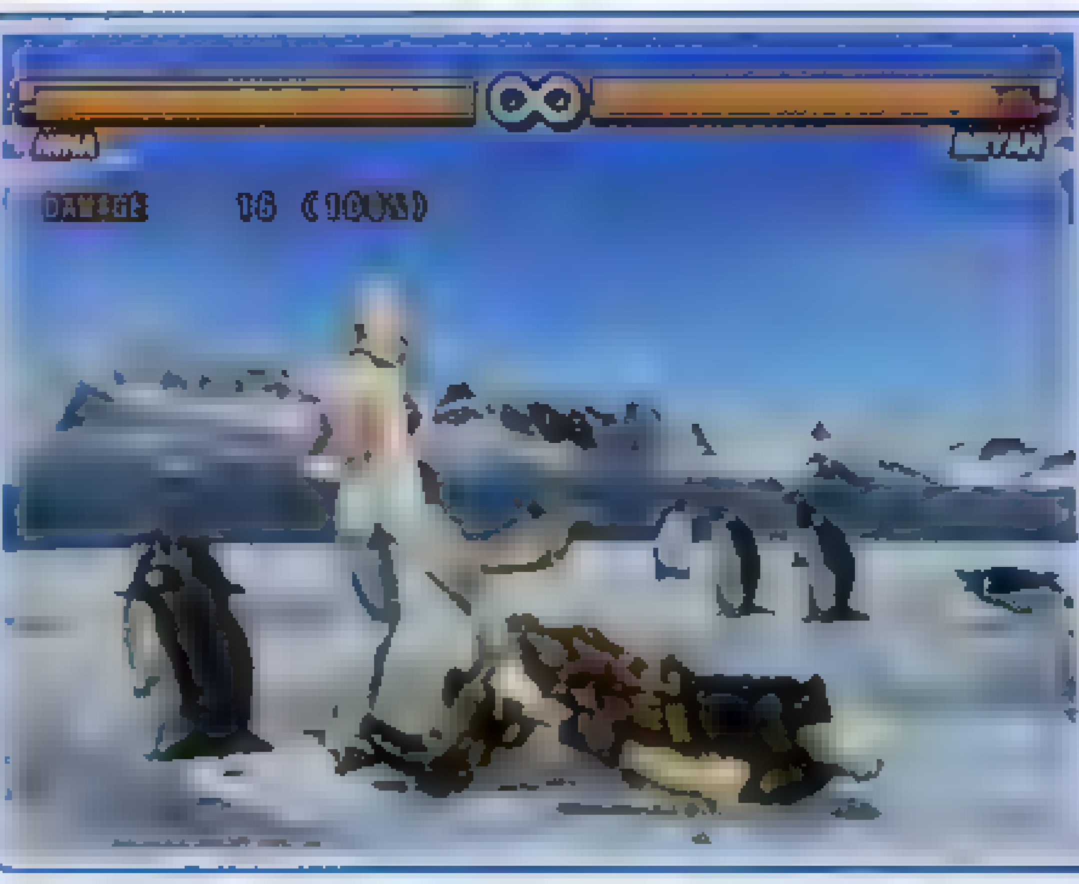
邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

本月的宝物



2004年11月3日发售的《光明之泪》尽管素质平平，但由TONY担当的人设却大受好评。一时间"光明"+TONY甚至大有超越当年"梦模"+漆原智志之势。Sega也看准时机，接连推出《光明之泪》的N种周边。今年10月13日，Sega又要推出一套以《光明之泪》中的4位女主角为主题的明信片。这套明信片名为《Shining Tears Heroines In Shining Summer》，一套共有4张明信片，附带一个外盒。明信片的图案是TONY绘制的4位女主角的泳装造型，这可是以前从未公开过的。此套明信片的售价是6000日元，合人民币约400元，有兴趣的玩家可以向当地的游戏店订购。

注：DIY——"DO IT YOURSELF"的缩写，即"自己动手做"之意。



长春 135XXXX3262：打了这么长时间的《铁拳5》，偶然发现当尼娜将布莱恩打倒在地后，马上用↓+LK+RK踩中布莱恩，就会听见布莱恩的狂笑（变态受虐狂），恶寒……

补充：安娜踩中布莱恩时也会这样。布莱恩在狂笑的同时，还会恢复一点体力。此招的搞笑程度和严龙拥抱朱莉娅那招有一拼啊！

盲剑客

在武侠小说和传奇电影中经常能看到盲剑客这种角色，没想到在现实生活中也有这样的人。美国玩家Brice Mellen患有Leber氏症，视神经联结有问题，一生下来就是一个瞎子。但在他经常出没的林肯市Dog Tags游戏中心里，没有人能在《灵魂能力Ⅱ》中战胜他。他的游戏技巧是经过多年的耐心练习后培养出来的。Mellen从7岁就开始在家中玩游戏。他的爸爸Larry Mellen说他很有毅力，还玩坏了好多游戏控制器。Mellen将游戏手柄的每种操作、每种游戏该怎么玩都牢记在心，而且对声音的每个细节十分关注。玩游戏时他的脸从来不冲屏幕，只拿耳朵听就行了。在玩《灵魂能力Ⅱ》时，他只凭感觉就知道该点哪里来开始游戏。他很少要别人帮忙，一旦游戏开始，他就不需要任何人帮忙。

自从DogTags游戏中心开张以来，常常有人来挑战这个盲少年，认为他好欺负，每回Mellen都没有让他们捞着便宜。Mellen说："我感到这是一种挑战，通过击败一个又一个对手，人们都被我搞疯了。"明年Mellen将要高中毕业，毕业以后，他打算休学。不过他还想上大学，从事视频游戏设计。

读编语录

……人类难道真的在机械世界中逐渐退化了吗？

——一位收到小编亲笔回函的读者看到明信片上的字体后有感而发……

起来排版！

——玩《死或生3》时，众编对美编GG施以BASS的倒地追加技时的专用台词。

20万20万20万20万20万20万20万20万……

——抽奖活动期间，这是读者来信中最流行的修饰花边。

偷偷地摸进村子，开枪地不要。

——参加本次CJ展的D·S抵达上海浦东机场后，手机短信中传来了最高指示。

我也是一个游戏迷，我的电影中有许多创意都是来源于游戏的。

——周星驰在CJ展记者见面会上的发言。

中国MM的素质，比美国高啊！

——上海傅必亮的这句话也是绝大部分读者对本届CHINAJOY的最大感想。

工反文／田各／另刀旁／月去一月去一／白勺／开三刀／工弋／弓虽！

——不知有多少人看得懂这位绍兴读者的留言。（答案是"攻略别册的形式强"。）

UCG无读者，无以至今日；读者无UCG，无以终余年。

——一位手机号为135XXXX3600的佛山读者发来的肺腑之言。

卧龙词：紫气祥云庐中藏，潜龙出海爪飞扬。草船借箭如散侠，羽扇纶巾露锋芒。

子龙词：常胜之将有几人？神勇俊朗合一身。岂非庐山升龙霸，天马流星乃其真。

吕布词：好似宏涛下百川，方天巨戟破万山。力拔五岳羞夸娥，神将无敌却怜婵。

——猛将传消息一出，众FANS欢呼雀跃。这位手机号为130XXXX6868的读者以诗歌来表达自己的激动之情。

本期壁纸推荐

《战国BASARA》的硝烟逐渐散去，不过士林诚担当的人设值得反复品味。为此特给大家准备了8张《战国BASARA》壁纸，希望大家喜欢。





下载地址：http://items.levelup.cn/lvupnpic/wp/basara.rar

20万大抽奖 答案在此揭晓！

特等奖5名 奖品是五大主机任选二台＋29寸纯平彩电

上海市	曹容昊
北京市	马涛
上海市	徐凯运
鞍山市	虞邦男
成都市	张文杰

一等奖20名 奖品是五大主机任选一台

桂林市	安然	上海市	沈𫍟
上海市	陈胡忌	昆明市	孙宇
南京市	崔成成	武汉市	童寅
天津市	高杨	连云港市	王津
广州市	黄伟杰	厦门市	王芸浩
广州市	林达维	上海市	王之信
北京市	刘文彬	深圳市	谢建龙
广州市	刘学宇	长沙市	于鸣
哈尔滨市	卢滨	北京市	张欣
北京市	马维	杭州市	章晓

二等奖30名 奖品是苹果iPOD shuffle MP3

贵阳市	陈龙	上海市	宋宏斌
泉州市	陈毅峰	乌海市	宋杰
北京市	程龙杰	南宁市	唐杰
北京市	高恒	温州市	王雷
广州市	关智良	都江堰市	王曦
唐山市	韩钰	北京市	王旭
重庆市	郝博	焦作市	徐慧
肇庆市	何士龙	长沙市	杨龙辉
上海市	江圣臻	太原市	杨哲
长春市	李默	成都市	姚剑云
昆明市	吕岗	大连市	于淼强
重庆市	罗柯	合肥市	张钧
济宁市	马洪涛	上海市	张歆
扬州市	邱硒	东莞市	张紫健
上海市	沈宏云	广州市	钟粲

尚未收到杂志社电话的特等奖和一等奖得主，请速与杂志社联系，以确认你所选择的主机。另外因版面有限，三、四等奖的中奖名单已在levelup.cn论坛上与本期杂志同步发布。获得由levelup.cn提供的三、四等奖的朋友，请尽快到levelup.cn电视游戏讨论区的置顶帖中验证活跃ID（以你在回函表中填写的ID登录并在此帖中回帖即可）。levelup.cn作为本次抽奖部分奖品的提供者，将优先寄出活跃ID的奖品。

夏天看信极其不爽的一件事情就是——不能用电风扇，因为风会把你精心整理的信件全部卷走。虽然办公室内有空调，不过在看信时完全感觉不到其存在。幸好阅读读者来信是一件非常有意思的事情，所以即使是在挥汗如雨的8月也不会觉得太难受，尤其是看到一些很“寒”的来信时，比如——

本期封面的颜色泰国低调，我很不喜欢。

本以为读者是嫌9月A封面人物（伊达政宗）太过娘娘腔，不过多看几遍才明白原来是“太过”之误。又比如

我是“35”系列的铁杆粉丝，这两天玩“354”时发现当曹丕按完九□后按△会发出一个红色火球，请问是怎么回事？其他乌江还有没有类似情况？

不过要论起最“寒”的发现，莫过于某些来信中“兴趣”写成了“性趣”，看来这的确是一个容易打错的词。但也有来信这样写道：“我对《死或生4》很有性趣”，或是“我只对美女海报感性趣”。实在是令人感叹汉语的博大精深啊！

广东江门 陈广昌：（第133期封面）热情的吉米妮，红红的文字，现在夏日炎炎——拜托，能来点清爽的吗？

[illegible]文全：（第133期封面）吉米妮的热情就有如[illegible]的天气，让人有一种盛情难却的感觉，我很喜欢

经过本人的非正式调查，7月间江门、武汉两市最高气温相差不到1度，为什么差别就这么大呢？难道这便是传说中的“各花入各眼”？

上海 李彦瀛：纱迦在上期杂志中说到四格漫画的内容一般都是真实的，那么那件事……就是D·S君在CHINAJOY上被展台小姐打成星星的那件事……该不会……祝你们杂志越办越好！

这件事当然是虚构的啦！本来我只是想幽他一默，没想到纱迦这个家伙居然早就在杂志里摆了我一道。害得本人在LEVELUP网站上的“UCG小编里谁最好色”评选中以绝对优势当选冠军……

陈悦铭：看过织田信长的传记以后才知道为什么《樱大战V》的最终BOSS是织田信长，[illegible]的旗帜，上面不就是一朵樱花吗！小编或其他玩家如果有兴趣去读关于日本战国人物的传记，推荐去中国工人出版社推出的一套书籍，作者是吉木。目前已出了武田信玄、德川家康、织田信长、丰臣秀吉四本

首先纠正一下，织田家的家纹是木瓜花。不过木瓜和樱都属于蔷薇科，所以花的形态看上去比较接近。至于说到讲日本战国历史的书，想当年纱迦玩《信长的野望》时找遍了身边所有的书店都找不到此类书籍，当时又没有网可以上。现在的玩家确实要比过去幸福得多啊！

成都 背德之黑：前不久SCE总裁久多良木健说道：“PlayStation3很有可能成为最贵的游戏主机产品，Sony的目标是让消费者为PS3而告诫自己，‘我要更加努力工作，攒钱购买SONY的新主机’”。这预示PS3将会以高价（至少高于Xbox 360的售价发售）。

很多人都觉得PS3真的很贵。不过我并不赞同这一点。我看这是SONY一种高明的商业手段。打个比方，我有你喜欢的一种商品，不过我现在说这种商品性能极高，要5000元RMB我才卖。你肯定会想：这东西性能的确很强，只是贵了一点，等以后降价再买吧。可等它快卖的时候告诉你这东西只要1000元RMB就卖。你会有什么感觉？你肯定觉得这东西超值，马上就有买的冲动。

我想说的就是这个道理。所以PS3的价格应该不会高得像久多良木健说的那样，而是会低得出乎意料（至少和Xbox 360差不多），现在久多良木健说的话应该是一种高明的商业手段吧。

最近讨论新主机的来信越来越多了，其中也不乏高论。不过这也无可厚非，毕竟我们都是玩家，有什么东西能比新主机更值得讨论的呢？说不出“自由谈”那样的长篇大论，就让我们到“读编往来”里发表高见吧！

134XXXX4768：听说胜负师很帅，是真的吗？和纱迦比哪个帅？最近看到了多边形的“玉照”，总觉得他像小时候一位老是偷拿家里钱然后拉我去街机房的邻家大哥……

说到帅这个问题嘛，我老妈认为我比较帅，胜负师的老妈认为他比较帅，哈哈。至于多边形……难道说你小时候经常和SONIC之父中裕司一起去玩街机？（多边形：拜托，只有一位读者说我像中裕司好不好？）

韩锋：告诉大家一个振奋人心的消息：继刚放假被狗咬之后，我于今天早晨九点左右把家里唯一的电视也玩烧了。开电视时里面着了火，险些发生火灾，幸好PS2安然无恙。感谢大家的大力支持！

从你身上我看到了失传很久的大无畏精神和乐观主义精神，不过再怎么大无畏、再怎么乐观，被狗咬之后都要千万记得去打狂犬疫苗！

无锡读者：请问PS2上有灭蚊子的游戏吗？如果有，我一定买！你问为什么？我要报仇！可恶的它们竟趁我给自行车打气时咬了我34个包！

灭蚊子的PS2游戏似乎没有，但当蚊子被灭的PS2游戏倒是有！SCE的游戏《蚊》就是这样一款游戏，在游戏中你要扮演一只蚊子去吸人血。游戏有一定难度，不过你可以故意操纵蚊子去送死，这样就没什么难度了！本作还出过续作，不过也是两年前的游戏了，要找的话有一定难度。

许多读者：我十分喜欢GBA上的游戏，但我又没有GBA。本想入手GBASP，但又看到NDS也可玩GBA游戏，请问我应该入手GBASP还是NDS？望回复

这个问题的决定权似乎并不是我们小编，而是您的钱包吧？（笑）在钱足够的情况下，还是买NDS比较合算。

北京 高辰：为什么别册的名字要叫“猪笼城寨”啊？我第一次看到这个标题马上联想到：猪肉小笼包、美食城……而且为什么别册中会有网上论坛？感觉像是——杂烩饭。

不错，“猪笼城寨”就是一个汇聚levelup论坛精华帖的所在，内容五花八门、精彩纷呈，希望大家能够喜欢哦。“猪笼城寨”是论坛中情感交流版块的名字，身为版主的D·S随时欢迎大家来这里畅所欲言，至于这个名字的由来嘛……看过星爷《功夫》的朋友一定不会陌生吧？

南京 惠政席：杂志简评：这期封面给我感觉比以前好一些，但还是没有那种视觉冲击力。对于赠品不大喜欢，因为我对这种类型的东西没有多大兴趣。特别企划让我眼前一亮，特稿也很有阅读价值。攻略和研究感觉一般，但还算比较实用。最后，Gamehalo还是老样子，没有什么创新……

呃……您的来信已收到，意见提得非常好……不过，请容我冒昧地问一句，您评的是哪期杂志？（汗……）



134XXXX0300：游戏和模型是有很多共通性的两个娱乐产业，特别是高达，所以有很多游戏玩家也是模型玩家，而且达人不少。小弟我希望众编辑协力把多边形培养成模型达人，别让他再把素组的东西拿出来丢人了，会影响贵刊声誉的。

喜欢模型不是罪啊！

levelup.cn athrunjustice：本人现在澳大利亚读书，乃正宗UCG饭一个。来此地多日，因少了UCG，寂寞难耐，上周跑遍全悉尼苦寻UCG，终于在一个中国杂志摊发现了日思夜想的UCG(当然都是国内过时的期数)。遂问价格，老板头都没抬，用正宗粤语说：都是中国人，算你20元（澳币）一本。石化中……

见过黑的，没见过这么黑的。20澳币？折合人民币差不多有130元呢。都说出门在外要提防老乡宰老乡，果然半点不假啊。虽然我们的立场向来都是不鼓励读者在书摊前“霸王看”的，不过这次就破个例吧……

吉林 周建：收到D·S大叔的明信片后，我兴奋地在班里大喊大叫，同学问我咋了，我说收到D·S的信了。同学问我D·S是谁？我很生气，说：“CS知不知道，DS是他兄弟。”同学们才恍然大悟：“我明白了……你神经病。”

感谢您的推介，而且我还真是第一次知道那个著名的CS原来就是我失散多年的二哥……

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑（少量存货）、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑（少量存货）、《掌机王SP》第11辑（少量存货）、《掌机王SP》第12辑、《掌机王SP》第13辑、《掌机王SP》第14辑、《掌机王SP》第15辑、《掌机王SP》第16辑（少量存货）、《掌机王SP》第17辑。每辑定价均为12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话以便联系。

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第十辑（少量存货）、《游戏·人》第十二辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第一辑、《游戏光环系列DVD》第三辑、《游戏光环系列DVD》第四辑、《游戏光环系列DVD》第五辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第八辑、《游戏光环系列DVD》第九辑，定价12元；《生化危机全书》（少量存货），定价16.8元；《传说无限 传说系列全书》（少量存货），定价25元；《PS2专辑》Vol.3（少量存货），定价24元；《火焰之纹章 完全事典Ⅱ》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收），邮编：730020。。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话，以便在出现邮购问题时能及时联系。

趣味截图



别看《勇者斗恶龙Ⅷ》那小子平时不说话，内心狡猾着呢！同伴不在身边时，一想到他那匹变成马的公主，他脸上就露出了极其猥琐的表情。

遗失的幸福

作者：樱花い凋零

今天去了爸爸家，顺便把PS2也拿去了。在我的死缠下，爸爸终于决定坐下来陪我玩一会儿。我把EA的《拳击之夜》放了进去，然后给爸爸选了阿里，我随便选了个人就开始了。爸爸一直玩得很快乐，因为他一直都是大笑着。在我的放水下，我那个可怜的角色被第N次放倒了。爸爸一直对这个游戏赞不绝口，说现在的游戏质量可比以前FC时代的强多了。这句话，勾起了我那稍有模糊的童年记忆。

可能是6岁生日的那天吧，爸爸比平常回来得晚点儿，一进家门就把一个红白相间的盒子从包里取了出来，然后从中取出了一个同样是红白相间的东西。爸爸把几个线插来插去，然后调台调了好长时间，才出来了画面，那是我从来没见过的新鲜画面。爸爸递给我一个奇怪的长方形，左边有个十字，右边有两个圆形的按键，上面写的什么也不认识。爸爸在那台机器的中央插上了一盘卡，那是我这一生中第一次玩的游戏——《魂斗罗》。那天我和爸爸玩到很晚，直到在妈妈的强制干预下，爸爸和我只得乖乖去睡觉。不过我真的很兴奋，我对它算是一见钟情吧。爸爸告诉我，那个红白相间的机器叫游戏机。此后的两年里，我一放学就跑回家里玩游戏，但是我最期待的是和爸爸一起协力作战，一直玩到忘了时间，被妈妈强制关机。那种幸福快乐是我这一生中最宝贵的回忆。

那是在我8岁时的一天晚上，爸爸和妈妈吵得很凶，我害怕极了。我以为让爸爸来和我玩游戏，他们就不会吵了。但是我错了，爸爸摔掉了我拿给他的那只手柄，然后摔掉了FC。那台伴随我和爸爸两年的FC，那台承载我两年快乐回忆的FC，在那一瞬间，支离破碎。

爸爸和妈妈离婚了，我被判给了妈妈，爸爸抱着我哭了，我也哭了，哭到眼也红肿了。

十几年过去了，我长大了，爸爸有了自己的家庭，又生了一个妹妹，其乐融融。妈妈和我生活在一起，为了考虑我的感受而一直没再结婚。我曾劝她找个配偶，但妈妈总是不肯。其实我是比较幸福的，我想爸爸了，就可以去找他，妈妈也不反对。我曾想过让爸爸妈妈复婚，但是他们双方都不肯，大人的世界，我始终还是有点搞不清楚。

今天晚上我又流泪了，但我是笑着的，因为我梦到了那台FC，那台完整的FC。

记得看过一个学术报告：影响孩子心理成长的决定因素不是家庭成员的改变，而是家庭气氛。值得庆幸的是你的家庭气氛和情绪一直很好，所以我想在这里说“生活依然美好，人生依然是值得追求”之类的话是多余的，只有祝福你生活学习愉快，永远保留心底那欢乐的回忆……

最后附上一句名言：Tomorrow is another day！斯嘉丽靠这句话挨过了南北战争，现在我们编辑部内新来的MM编辑把这句话送给你。

以下是在参加这次抽奖的来信中，令小编们印象最深的几封来信……

最斯文的读者

吾此番欣然书信，别无他意，惟企盼诸位以慈悲为怀，将特奖援于鄙人。鄙人乃贫寒之士，天下少有，俗语云：“滴水之恩，当涌泉相报。”诸位大人心若明镜，定然晓之此句之真意……

西安 侯超

最不幸的读者

我从2000年买UCG至今，连个笔记本都没中过，这次轮也该轮到我了吧……

——笔迹难以辨认的某读者

最有备而来的读者

我手持真·黄龙剑，胯骑的卢马，腰插七星带，人挡杀人，佛挡杀佛！20万，我来了！

没留姓名，不知三项幸运数值加在一起会不会变负值……

最悲惨的读者

为了防止别人以借书之名剪掉抽奖印花，我书一到手便先剪了下来，顺手放入口袋。半夜里，当我正做着中了特等奖的美梦时，才猛然想起来衣服不小心拿去洗了……

——请上海的王晓军读者节哀。



Pierce：据本人观察，《分裂细胞》主角其实为幻魔，不信可对照《鬼武者》中片头掠走雪姬的幻魔。二者共同点在于：都有三只绿油油的“眼睛”！



投稿人的话：大家好，我是云南昆明☆无限部落☆的FIRE。以前也曾经投过秘技哦，就是那个还在啃馒头的FIRE啦。呵呵，我们是一群TV GAME爱好者。我们因为TV GAME而走到了一起，又因为TV GAME而走向了COSPLAY。我们在今年5月份正式秀出了我们的COS：《罪恶装备GGXX》！



小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



胜负师



Ⅰ某编心血来潮，购入NDS音乐游戏《押忍！奋斗！应援团》一张，这款高素质的游戏与当初胜负师的《LUMINES》一样遭到同事们的哄抢，而小胜在这场激烈的战斗中成为最大的受益者。四周目已完成，可谓意犹未尽。

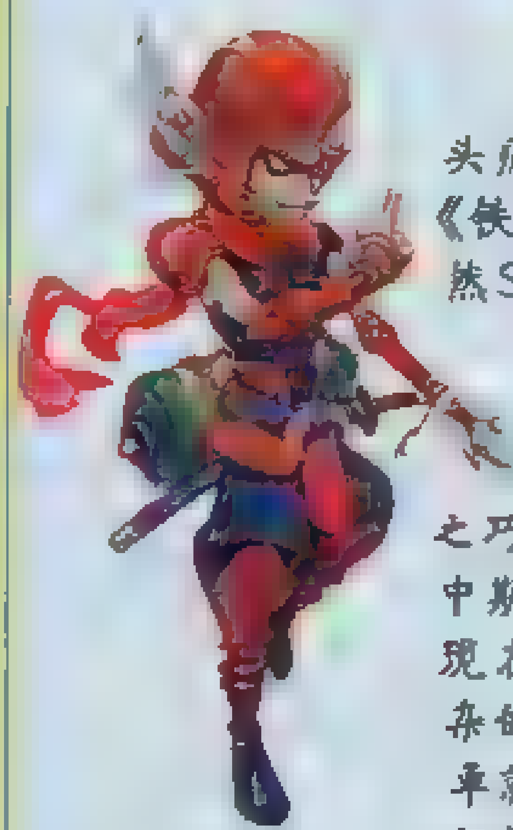


Ⅱ“食罪者在消除别人罪恶的同时自己又如何得到救赎？”最近看过最震撼的一部影片是罗宾·威廉姆斯主演的《最后的剪辑》，编剧的想象力绝不亚于天马行空的《黑客帝国》，而本片对于生命意义讨论的表现形式也十分出色。在此诚意推荐！

Ⅲ GF对自己的相貌很有自信，不过在表达方式会比较含蓄，比如在餐馆吃饭的时候她会突然说，“对面那个女孩长得好漂亮，你们认识吗？”当大家用目光搜索全场时，她会（假装？）恍然大悟道：“没有没有，我看错了！那只是一面镜子。”

Ⅳ右图中的两位角色是谁？哦，那是恋爱中的风间准与三岛一八。胜负师非常喜欢的一幅同人作品。

SOUL



■想不到自己也有因为发烧而要请假休息的这一天……头痛而且浑身无力的感觉不好受啊。有人说是因为我制作《铁拳盛典》时连续熬夜加班造成抵抗力低下引起的。哎，虽然SOUL每天都在喊健康健康，其实自己也知道自己做得还远远不够……如果之前每天都有锻炼身体，那样的加班又怎么能造成伤害？大家引以为戒啊。(>_<)

■最近仍在继续《机战α 3》，深刻感受本作的系统之巧妙与完善。不过SOUL的进度非常慢，现在才进行到流程中期……（我喜欢的SRX小队什么时候发飙啊。）同时也感觉现在的机战真的蛮复杂的，而且比较庞大，单就出场机体数而言，假设某关是15支小队出场，每支小队都有4台机，那么该关我方总出场机体就达到60台以上……哈哈，如果读者大人您没有玩过本作，听到这里不知道是突然想要尝试一下本作，还是决定从此雪藏《机战α 3》呢。(=^ω^=)



▲单关我方出场机体达到60台以上，这机战的确配得上“超级”二字。

■没时间啊没时间，有时候真想把自己扔进一座孤岛，当然是要有电的，然后好好玩每一款游戏。(☆_☆)（某编：拜托，你那还算是孤岛吗？）

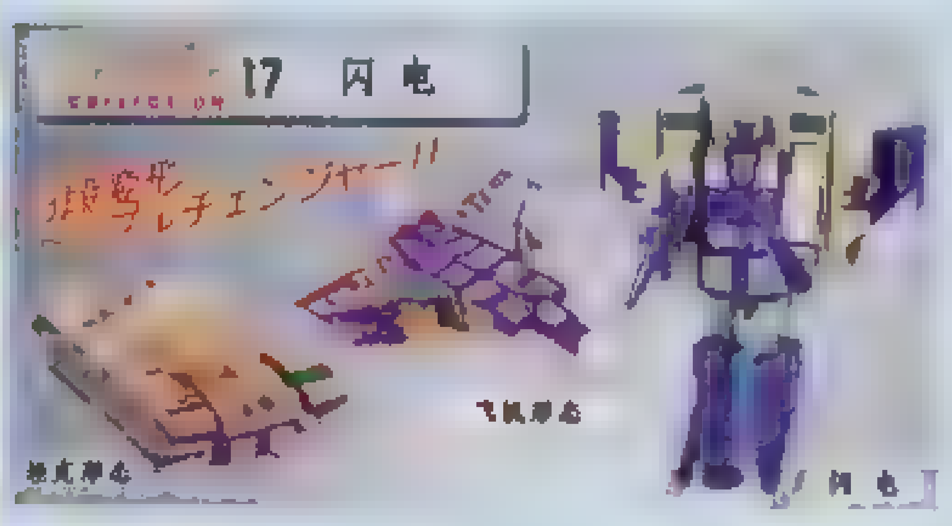
多边形



○经常使用QQ还有MSN等IM软件的朋友们都知道，这些软件都有“个性签名”的功能，空闲的时候一一翻看这些天马行空的个性签名，偶尔也会发出同病相怜的感触或者忍俊不禁的偷笑，相信这东西将很快成为网络文化不可或缺的一个部分。

△多边形平时喜欢阅读各种杂志，虽然每个月固定购买的就那么几本而已，但是现在的杂志大多都是半月刊甚至周刊，半年下来多边形的桌面一点点被蚕食，整理工作刻不容缓，不然下半年的杂志往哪里放？

□受到邪魔的诱惑，多边形又一次投入到另一部系列剧集——《LOST》之中，虽然因为工作的关系，目前仅进行了第一季不到一半的内容，但再次继《24》之后不得不对编剧的想象力和组织力表示折服，如果您有空的话，那么我推荐您看一看。



▲无意中找到这张图片，狂派的“闪电”是多边形小时候拥有的惟一一款变形金刚玩具，当时接近40元人民币的“天价”让多边形莫名地对资本主义恨之入骨。(>"<)

×神游几乎是在同一时间里与日美同步发布了iQue micro（也就是任天堂的Game Boy micro）正式发售的消息。多边形不知道有多少人会注意到这条新闻，但它对于国内电视游戏市场来说，意义真的非同一般。

[illegible]



1.近来发现自己座位脚下的地毯竟然被磨穿了一个横条，极像日向小次郎的雷兽射门后留下的痕迹。这可能是我的一个坏习惯所导致的，因为我打游戏时比较喜欢单脚翘起并将重心偏向一侧……想不到造成了这样的“破坏”，还好老编并没有责备我，而是送了块新地毯给我。这让其他小编也羡慕不已呀，吼吼。



▲齐达内、图拉姆、马克莱莱众老将一同回归，希望能为出线形势危急的法国队找回自信心。

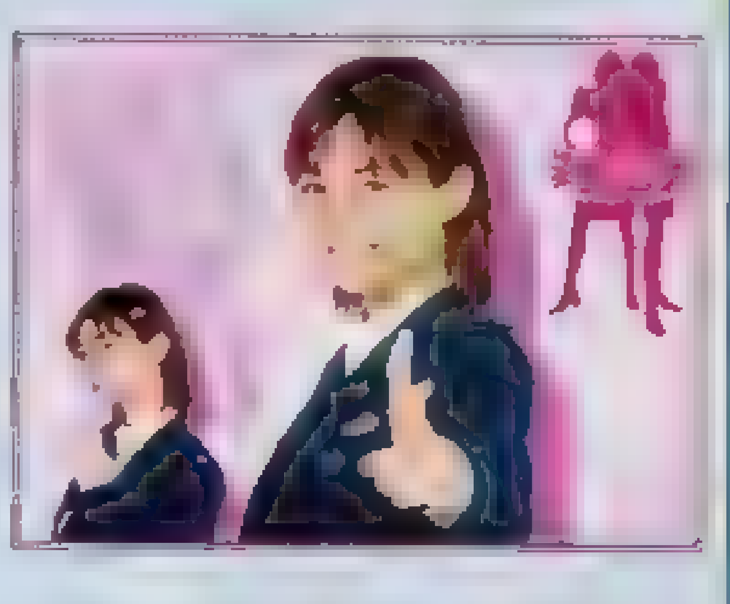
2.以前有个杭州的编辑居然放弃了《WE》的伟大事业，跑回老家的西城广场开了个服装店，让我们一起鄙视他！其实有梦想的人也是最可爱的人，但随着年龄渐长步入社会后，各种各样的生活压力慢慢磨平了我们的棱角。这时耳畔响起来张艾嘉的那首歌：“不再是旧日熟悉的你有着旧日狂热的梦，也不是旧日熟悉的我有着依然的笑容。”

★齐祖归来，《WE9》也同时到来，让我们全世界的球迷玩家共同庆祝自己的节日！

沙罗



■我承认……之所以会跟风看《电车男》，并非因为它去年的巨大市场效应和名声，而是冲着那些动不动就是1:100、1:60的高达模型去看的……不过嘛，看啊看的，也就顺理成章地继续看下去了。这片子确实不错，我已经推荐给了以前的同学，各位读者若有兴趣，也不妨找来看看吧。(^_^)伊东美咲在《电车男》和《逮捕令》中均扮演了女主角，但形象差距巨大。若有读者喜欢那位淑女形象的伊东，那么还是不要看《逮捕令》的好……



■前不久遇到几个“机战犯”讨论着系列的难度之最，这才猛然发觉今年正好是自己玩《机战》的第十个年头！在第十个年头里打穿《α 3》，倒也真是有缘。记得第一次打的时候，还误以为所有头上带字母的机体（后来才知道是高达）都能够合体……作为纪念，给自己定下了一个小目标：明年内争取通关N64和WSC的《机战》，完成“全系列作品通关制霸之野望”。啊，顺便一提，个人觉得系列最难当属GB的初代：不能中途记录不说，好容易说得的敌人随时可能叛变……

猫太

◎一部只用了40天时间和一个房间、一个外景拍摄的电影会不会好看？答案是只要有好的剧本和优秀的演员一定没问题！强烈推荐大家看《笑の大学》。



▲《基诺之旅Ⅱ》在年底就要推出了，这次还包括了揭开基诺来由的篇章“大人の国”，一定不能错过啊！

◎最近纱迦老是在吃饭的路上说一些猫狗的恐怖话题，真是可恶呀！为了报复，现在每天都要揍他作补偿。



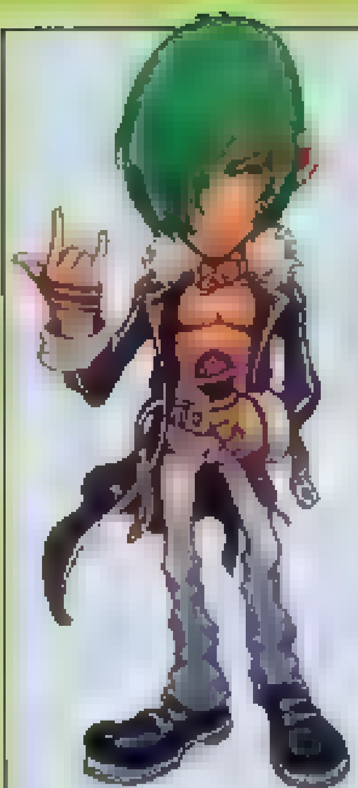
◎胜负师大人似乎对动作爽快的作品都比较感兴趣，就拿这次的《旋涡忍传》来说，虽然他没有看过原作，不过对游戏里的精彩战斗还是大加赞赏的。(p.s.胜负师大人同样喜欢“《究极的英雄》系列”哦！)

◎讨厌下雨、害怕打雷，说出来似乎都被别人笑话……不过打雷确实很可怕，相反闪电倒是很好看。

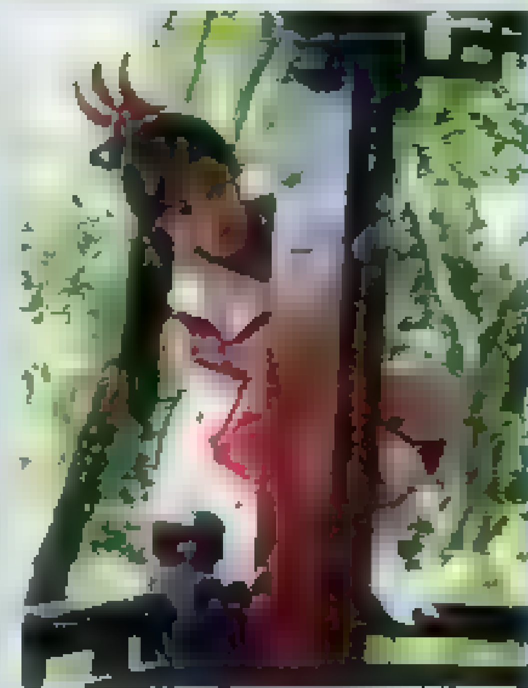
◎《召唤之夜外传 黎明之翼》的攻略圆满结束，不知道大家是否喜欢这种“包罗万象”的攻略写法呢？

www.plumbook.cn

D·S



〓上期杂志截稿后回到家乡休假一星期，本拟敞开肚皮大快朵颐一番，结果刚下飞机的第一餐就被劣质海鲜当即撂倒——吃完后足足闹了一晚上肚子，折腾到后来弄得连翻身盖被子的力气都没有……若不是及时打了两天的点滴，恐怕年假就得改成病假了>_<



▲萝莉控就萝莉控吧……再来张小乔的COS照－ —→

〓韩剧《哈佛爱情故事》终于圆满落下帷幕，结局虽然一波三折，却也尽在意料之中……编剧就不能再有创意些吗？还有，突然发现，近来影视剧中的角色们似乎流行集体失忆——但凡头部受到一丁半点儿的撞击，其效应差不多等同于大脑被格式化了一遍，这自我保护功能也忒过了吧？

〓最近台风肆虐，连日来的风暴报道让人看得心惊肉跳。故此，出门时尤其忌讳别人说“一路顺风”这四个字……

纱迦



☆D·S最近爱在编辑部内摆弄他那瓶花，不巧那瓶花就放在我的旁边，于是我便总觉得有人在吃香菇烧鸡面。更可怕的是，Xbox插错电源被烧时就是这个味道，我已经闻过两次了……（当然不是我烧的！）

★今年本人最关注的几个游戏，优点和缺点一样突出，让人爱恨交加：《荒野兵器4》、《源氏》、《Namco × Capcom 梦幻大决战》、《格兰蒂亚III》……现在最关注《银河游侠》，你可千万别掉链子。

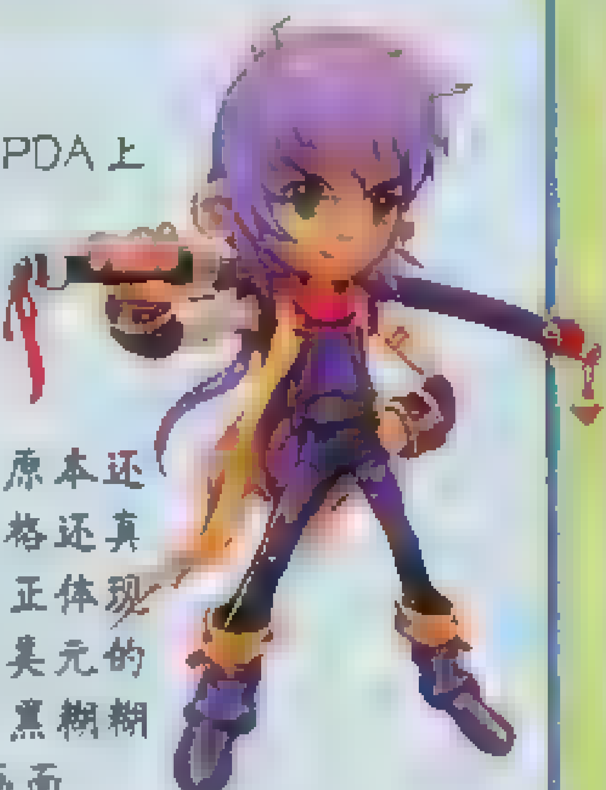
☆登上任天堂官网，赫然发现原来马里奥已经20周岁了。不过本人一直对这位大叔不太感冒，想起20年前的情景……原来那时候本人还没有开始玩游戏啊！



▲没想到《蔷薇少女》还真要出PS2游戏了……

★本期收到的最搞笑短信：一骨折病人到医院看病，医生问其为何骨折？那人说，我鞋里进了沙子，于是脱了鞋扶着电线杆抖鞋里的沙子。有人以为我被电了，上前就给我一棒子……

星夜

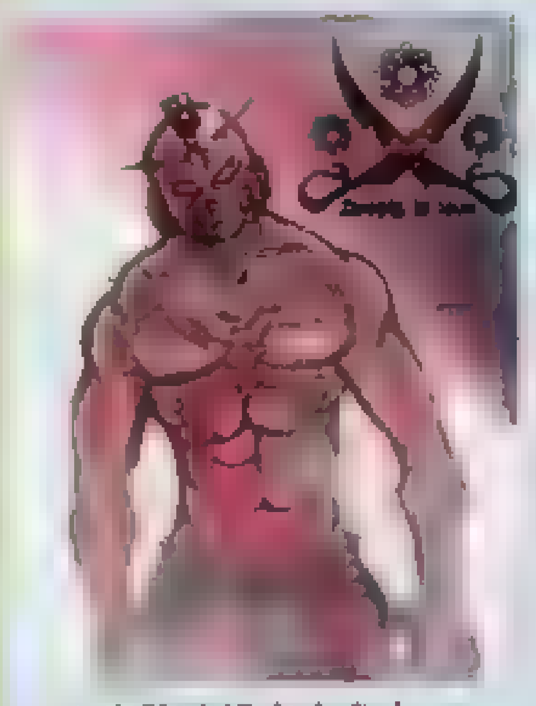


★为了挽救正迅速退化中的英语听力，最近开始在PDA上看《Friends》，这样就可以每时每刻听到标准美语了，还可以放松神经。建议想要锻炼听力的读者也可以尝试一下，当你每天听的英语比中文还多时，相信就可以迅速提升听力水平啦！

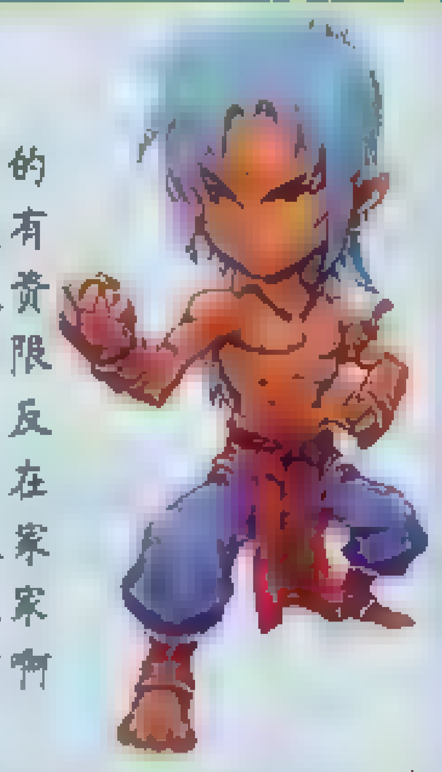
★由于各种原因，今年又无法去TGS了。(>_<) 原本还打算去感受一下Xbox 360呢……说起来Xbox 360的价格还真是便宜，现在看来E3时Xbox 360的实力确实还没有真正体现出来。不过对于星夜来说，Xbox 360最诱人的不是299美元的价格，而是对应VGA输出，这下就不用再忍受电视卡那黑糊糊的画面了！也不用担心寝室的破电视玷污了次世代的画面。

★正在写小编寄语的时候接到了澳洲同学打来的电话，亏他还整天叫惨呢，竟然在澳大利亚交了个新女友，还是拿过奖的颇有名气的Cosplayer，更巧的是她竟然也是我们的校友……哼！我在学校里的时候咋就没发现漂亮的MM COSer呢？

阿修罗



▲元堕武组老大参上！

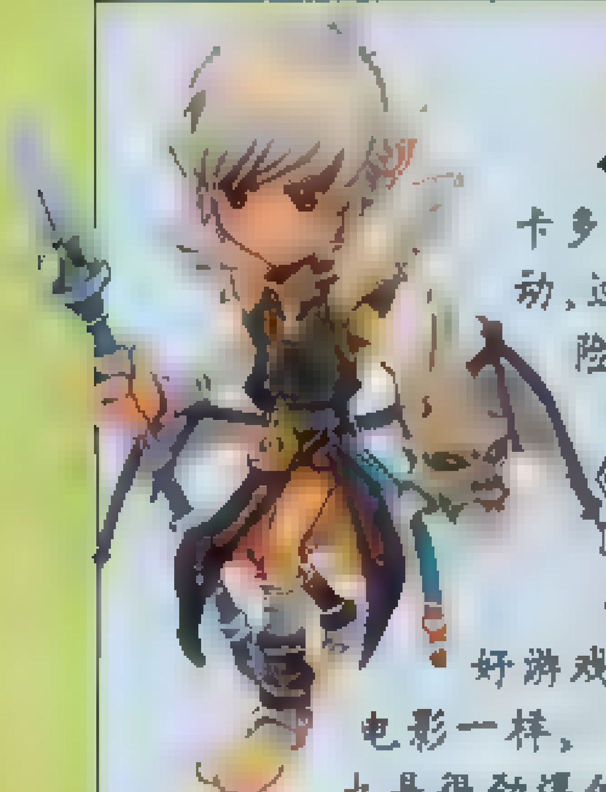


上一期的《机战α3》攻略和本期的补完部分不知道各位在使用的时候有什么感想呢？由于本刊是综合电玩资讯杂志，每次攻略的篇幅都会有所限制。所以希望大家能够给我们提出反馈的意见，让我们能够进一步明确：在有限的页面内究竟哪些内容才是大家在使用攻略时最需要的！这样，大家才能看到更加出色且实用的攻略啊啊啊！

从上个月的《机战α3》开始，到这个月底的OVA第2卷，再到下个月的《J》，将近两个月的时间里阿修罗几乎都是在处理和《机战》相关的事情。对于一名“机战犯”来说，这究竟是好事还是坏事呢……

从目前的情报来看，虽然《机战J》的参战作品数量不算多，不过游戏会对特写画面这一部分进行大幅强化，以GBA机能的极限来模仿PS2级的特效。（当然，谁都知道要求不能太高，毕竟这是一款GBA游戏……）

邪魔天使



◆当知道NDS的《恶魔城 苍月的十字架》中能使用阿鲁卡多时那个激动啊，相信那些玩过《月下》的玩家一定都很激动，过了这么多年终于能操纵那个吸血鬼贵公子在恶魔城里冒险一定非常刺激！



▲奇幻小说《地海传说》改编的迷你剧其品质虽然一般，但选角方面还是做得不错的。

◆《恶魔城》、《高达G世纪 SEED DESTINY》、《神话传说》……下期的好游戏还是如此丰富，跟电影一样，游戏的暑期档同样也是很劲爆的，不知道有没有玩家能同时消化这么多游戏呢？(^_^)

◆《遥远的时空中2》要在PC上推出完全中文版，不仅是字幕连语音都会是中文，我……中文化是好事，我举双手双脚赞成，但是……石田啊！保志啊！置鲇啊！算了，我还是等《十六夜祭》比较实际一点。(−_−)

卡伦





★记得刚来编辑部时，卡伦曾被称为“UCG熬夜界冉冉升起的一颗新星”，不过如今除了工作需要外，卡伦基本上已经没有熬夜的兴致了。一方面是GF严令禁止本人熬夜，一方面则是我想回复到原来那比较正常的作息轨道上。毕竟，身体才是最重要的呀……

●最近中国足球出的事情还真是颇为不少，比如李球霸的骂人事件以及安天使的作风问题都快被炒上天了。不过与这两件事相比，我倒是对女足主帅裴恩才在总结四强赛上中国女足惨败教训时的一番话更感兴趣。

“这次东亚四强赛，一大群不相干的人跟着球队出去，想给自己贴金长脸。但实际上除了开会增加队伍压力，起不到什么好作用。”

中国敢说这种话的人真是太少了！鼓掌！

◆如果你是动漫游的OTAKU，《电车男》绝对是一部值得一看的日剧。而就算你不是OTAKU，看看美貌的伊东小姐也是好的嘛。总之就是……推荐。

泰坦



▲友情关注一下。希望这部电影在东京电影节上拿奖。



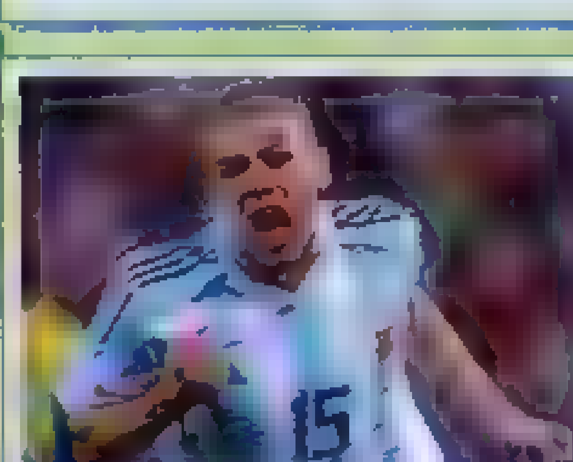
◇看了“康熙来了”对吴孟达的采访，感触良多。我还不知道吴孟达和周润发当初是训练班的同班同学，同是在演艺圈混了32年，现在周润发还可以演小生，可是达叔……呵呵。吴孟达四年人生低谷后再出演艺圈，对角色的刻画领悟不少，演什么人物都很入戏，可惜演了一辈子男配角（《追梦人》好像拿了最佳男配角奖）。小S对达叔说：我看你在周星驰的电影中表现，怎么都不觉得你是个配角，对你的记忆和周星驰不相上下。达叔说：你说看了周星驰的电影记得吴孟达，你没有说看了吴孟达的电影记得周星驰，这就是主角和配角的区别嘛……小S当场无语。

◇很快就能玩到NDS的《恶魔城 苍月十字架》了，嘿嘿，暂时忘掉不争气的《FF XII》，抽出一点空来体验一下新的ACT经典，不亦快哉！

◇竟然对韩国影片《不归路》深有好感……却又说不上来这部影片的哪段情节触动了我的哪根神经。

◇levelup.cn网文专区开放，有兴趣投稿的朋友可以去看看。

Gouki



▲大头成了边缘国脚，希望明年能在德国看到他漂亮的控球。



◆大家看到这期杂志的时候，《世界之战》（《世界大战》的国内译名）终于也已经在国内上映了，不容易啊。据闻一刀未剪，并且在售票处会有明显标识提醒如果是儿童观众最好有家长陪同观看——听上去都是好消息？苦熬两个月，什么影评都不敢看，终于到头了！

◆《WE9》推出也快一个月了，但在对战中还是有很多地方不太适应，比如最后的一下射门。有人说本作的射门更容易了，也有说变难了，真的是因人而异？说起来最不好做攻略的也是这类游戏，因为每个人心中都有自己的一套技战术，没有标准攻略之说，希望在后面几期杂志能够提供给大家一些实战经验以及某些技术环节的研究作为参考。

◆新赛季终于开始！

www.plumbook.c

互动信箱

互动通道

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送DC+意见与建议到33557770 联通发送到93557770

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

8B封面获得怎样评价？

盘锦 姜军军：你们居然用一个满脸麻子的女人当封面……

石家庄 张沛：封面整体不错，白色的底色看起来蛮舒服的。但还是觉得文字占得太多，有些乱。

levelup.cn 圣气凌人：封面挺漂亮，很有感觉，但是不够清爽。每年的这几个月，UCG的杂志用色都让人觉得比较舒服，这次用红色多少很燥热啊。

Email 刘延飞：本期封面选材迎合大作来临的时效性，但感觉布局重点偏向左侧，而右侧的文字显得局促苍白，另外火热的夏季应该选一些清凉的版本。

编：本期封面评价不高，在画面选材和文字布局上都遭到了不少非议。"我的暑假"四个字过大影响了整体效果是原因之一，此外另有部分读者反映文字盖住了画面上一些重要的细节部分。我们下次设计封面时一定会基于以上几点原因着重关注。

8B特别企划《我的暑假》的回音

香河 张镇元：感觉很有意思，小编们真是很幽默啊！看完之后我还忍不住在笑，真的谢谢你们。

北京 胡胜文：不想对特企做评价，因为我都工作了，玩游戏的时间都很少，更别说干别的了。

铜陵 王伟：特企十分贴近生活，看后心血来潮，按文中所写件件做来，结果都还不错，只有那试胆训练，被一女生所饰的贞子在无警觉之下吓倒，成为众人笑柄。

137**0045：**这期的特企让人看起来感觉轻松有趣，也不缺少幽默，不禁使我回忆起了美好的学生时代。

编：整体看来，本期的暑假特企是比较成功的，既为学生读者们提供了暑期休闲娱乐指南，又能使许多人缅怀起往昔的快乐时光，引起了大多数读者的共鸣。不过，也有一些身为上班族的朋友提出了"企划不实用"的意见，看来我们今后还要在实用性上多下工夫。此外，企划中幽默生动的插画是受到最多好评的部分，相信画师星仔也一定会再接再厉，继续创作出更加优秀的作品

8B攻略研究使用报告

南宁 梁栋国：关于《源氏》攻略中的地图，我第一次看时完全看不懂哪是头哪是尾，希望这点以后能够加以改进。

遵义 蒋青峰：UCG的攻略不过不失，属于实用型很强的一类。不过小生个人认为，攻略的最高境界就是：让不想玩该作的人因看了攻略而去玩它！攻略当中还是应该多穿插点剧情，让人明白游戏中的人物为什么要这么做。比如这期高达的攻略就要好看一点。

Email 喻晋：攻略还是要以实用为最高，再好的攻略如果都只停留在纸上不以实用为主的话对于我们玩家也是没有意义的。既要把攻略做得很实用也要让其对没有这些主机的玩家能够领略到游戏的魅力！这才是杂志最终应该达成的王道啊！

Email 卡沦：看了卡伦的《DOD2》剧情小说上篇和中篇，我觉得这种"游戏剧情+自己理解"的剧情小说比以往那种和翻译文几乎一样的剧情小说要好得多。无论写小说的人对游戏剧情的理解完全与否，这种流畅的文章总会使人觉得很爽快。不过加入自己的想象的时候一定要紧扣剧情，千万不要跑题了。总之一句话，有创作的才是小说嘛！

编：8B的攻略与研究刊出后赞声连连，除了一点细节上的瑕疵之外，可说是近几个月来反响最棒的一期。这标志着我们新近出台的严抓攻略研究的政策已经初现成效，而内文取消"信息了望台"中的内容后多出的页面也使攻略更具全面性与细致性。当然，革新的道路才刚刚开始，希望大家能够继续踊跃提来批评意见，让每一篇攻略与研究都能更加完美地展现出游戏的魅力！

"游戏立方"应该新增什么栏目？

levelup.cn 月影痕："游戏立方"为什么没有了手机的介绍？可惜！还有，既然是"立方"，那东西自然就应该越杂越好、凡是与游戏有关的，无论轻松的、幽默的还是搞笑的都来那就最好了！能让读者感到亲切的编辑才算成功啊！

凤翔 李强："游戏立方"中应多放一些技术性的栏目，如主机的维护保养等。

不详 李磊：希望能看到更多游戏周边产品的情况，或游戏限定版中包含的特别物品。

136**3996：**非常想在"游戏立方"里看到更多的业界趣闻或秘闻。新版块不妨就叫"业界异闻录"。

编：托20万抽奖回函期的福，本期的读者来信无论在数量还是内容上都丰富异常，关于"游戏立方"的优秀建议亦同样不少。感谢大家的踊跃参与，相信不久后"游戏立方"将会以更加成熟的姿态出现在读者朋友们面前

暑假作业"Gamehalo观后感"光荣榜

levelup.cn Saruman：本期光盘由于采用了更加直观的影像攻略（以及上手指南），个人认为是近期——甚至近年中实用性最高的一期，既对老玩家有所启发，也使从没接触过该游戏的玩家提起了兴趣，希望今后能发扬光大！

江苏 高园园：觉得《源氏》的剧情影像太长了，而且总感觉里面太乱、不统一，不过对于解说还是很满意的。

信阳 严有亮：本期Gamehalo中关于《源氏》的影像真是OK，文字攻略+影像攻略对我这等菜鸟真是体贴周到，只是何时升级为DVD？期待中……

Email 喻晋：本期的Gamehalo做的很不错，主要是因为有了很多大作影像的缘故吧，但还是希望在没有什么大作推出的时期杂志也能做出不平凡的影像来。

编：本次的"暑假作业之Gamehalo观后感"，同学们大都按时提交且完成得不错，赞。从大家的观后感汇评中可以看出：虽然存在着些许小毛病，但"剧情影像"与"上手指南"的确是两个非常受欢迎的题材，相信若假以时日在细节修饰上多下点工夫，一定会更加精彩纷呈。不过需要指出的是，个别同学的暑假作业完成状况非常不好（交白卷……），特此提出批评，念及初犯，在此就不点名了。（笑）

读者意见 上次（5A）赠送的助威棒实在是太有趣了，但要有两只才能敲响，遗憾……

解决方案 鉴于大家呼声高涨，故此次在《WE9》发售之际，我们再次随刊赠送一款"WE"主题的助威棒，以飨读者。

本期为读者准备的礼物

小神游 SP



1名

金属封面笔记本



5名

超Q版小编形象随意贴 随机5款／人



本期特别放送 100名



本期问题

1. 本期的攻略和研究有哪些错误和不足给您的游戏进程带来了困扰？
2. 您还希望我们制作哪些您喜爱的赠品？
3. 本期的Gamehalo您看后有何感想？
4. 关于9月中旬的TGS（东京电玩展），您觉得我们应该着重制作哪些方面的内容？
5. 本期杂志上给您留下最深印象的部分是什么？
6. 您觉得本期封面如何？

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

8B互动信箱送礼名单

获得SP的读者 [illegible]

[illegible]

130****6868
130****5939
134****0892
135****3949
135****7579
136****9883
138****0538
136****4423
136****5621
136****3996
137****5820
137****0045
138****6580
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
139****6514

◆我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中随机选出一部分来赠送礼品。写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。

◆请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE

阿修罗的地狱传言

上一期因为要赶《α 3》攻略的缘故，最终没能分出精力来做“游风艺苑”。虽然这个栏目并不能算是热门，不过相信还是有不少关心它的读者的。在这里阿修罗向大家道歉了！

一眨眼就8月底了，《机战》之后《恶魔城》就来了，再后面就是TGS了……今年不愧是新平台公布之年，果然是相当热闹啊！下一期应该会有《苍月十字架》的攻略，不过最近一直很忙的阿修罗不知道能不能亲自制作呢……



画得是蛮好的，不过总感觉这个真田幸村和游戏里的性格相差太大了，不太符合他“天覇绝枪”的江湖名号啊！《战国BASARA》的全画一定经常看着吧



虽然只是临摹稿，不过还是可以看出作者的基本功还是很扎实的，人物的感觉把握得相当好，不光只是临摹了“形”而已



原汁原味的现代版，作者上色的风格阿修罗很喜欢，用色鲜艳却又不张扬，实在是高！



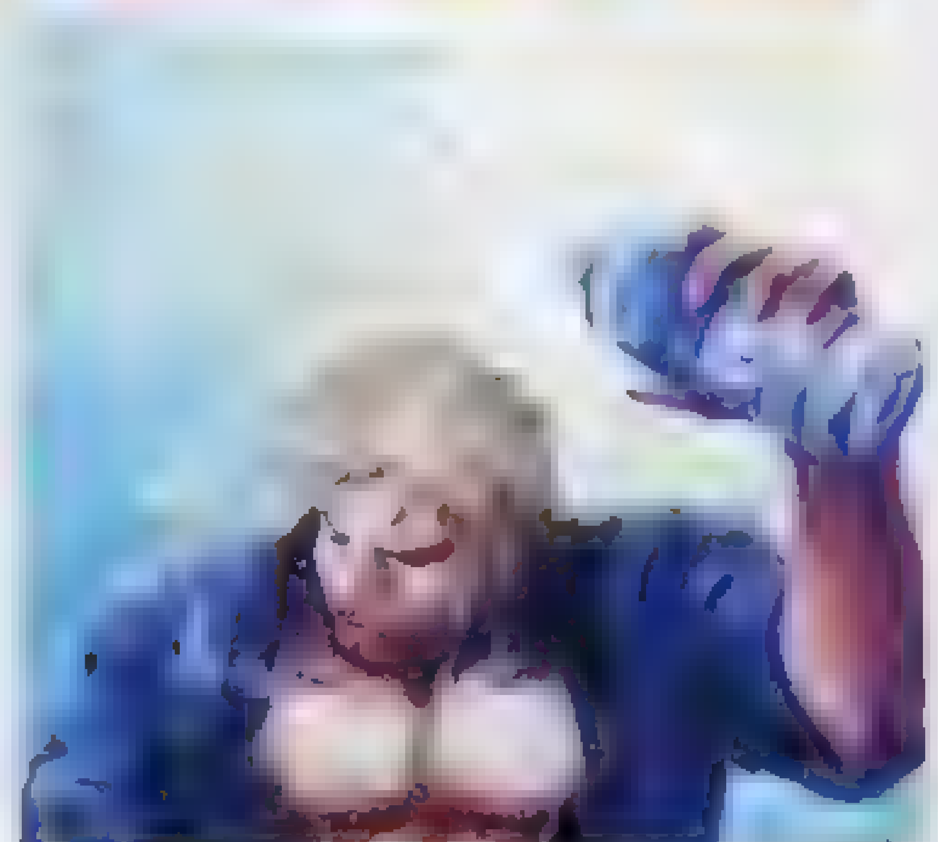
《寂静岭》+《生化》的原创稿，作者对于丧尸肌肤质感的描绘相当细致，不过人物（“尸物”？）的表情还不够狰狞啊！



Gundam G工平时大家也见了不少了，今天就来看看GM Unit吧！不说画的内容，这幅图本身的素质也相当高！作者以后也要继续给我们投稿啊！

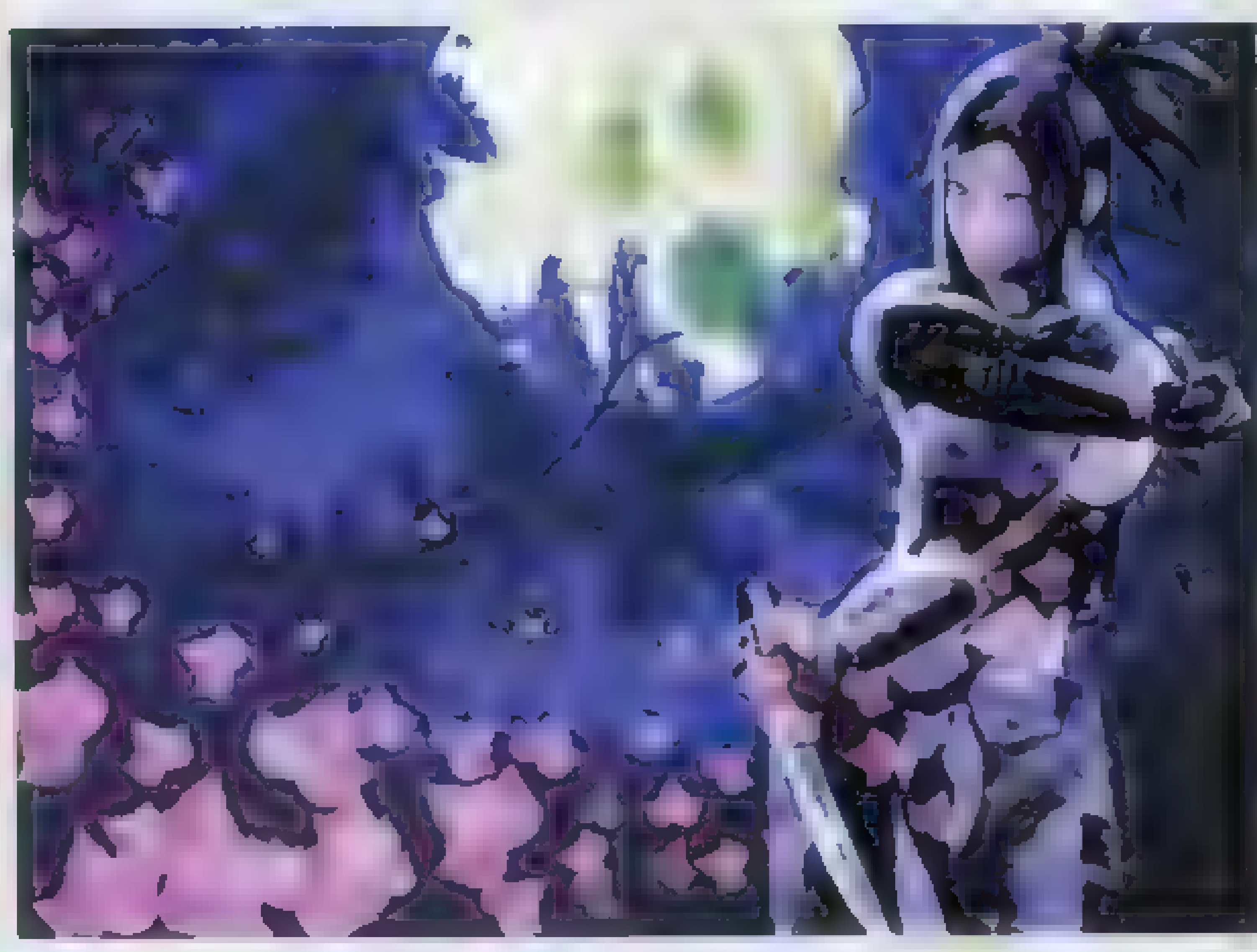


很少有人投这个游戏的稿子呢，说起来游戏的原画也是相当出色的呢，不过大多数人对于《魂斗罗》的印象还停留在FC时代呢……



很有感觉的坂崎亮（这可是官方的汉字名哦），作者画大叔的功力可是越来越深厚了…

南京·李卓然



整幅画的气氛烘托得非常好，月下红叶的感觉非常符合彩女的身分！不过细看之下，彩女手臂部分的描绘似乎还不够到位啊，

投稿须知　形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件。信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱［illegible］；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

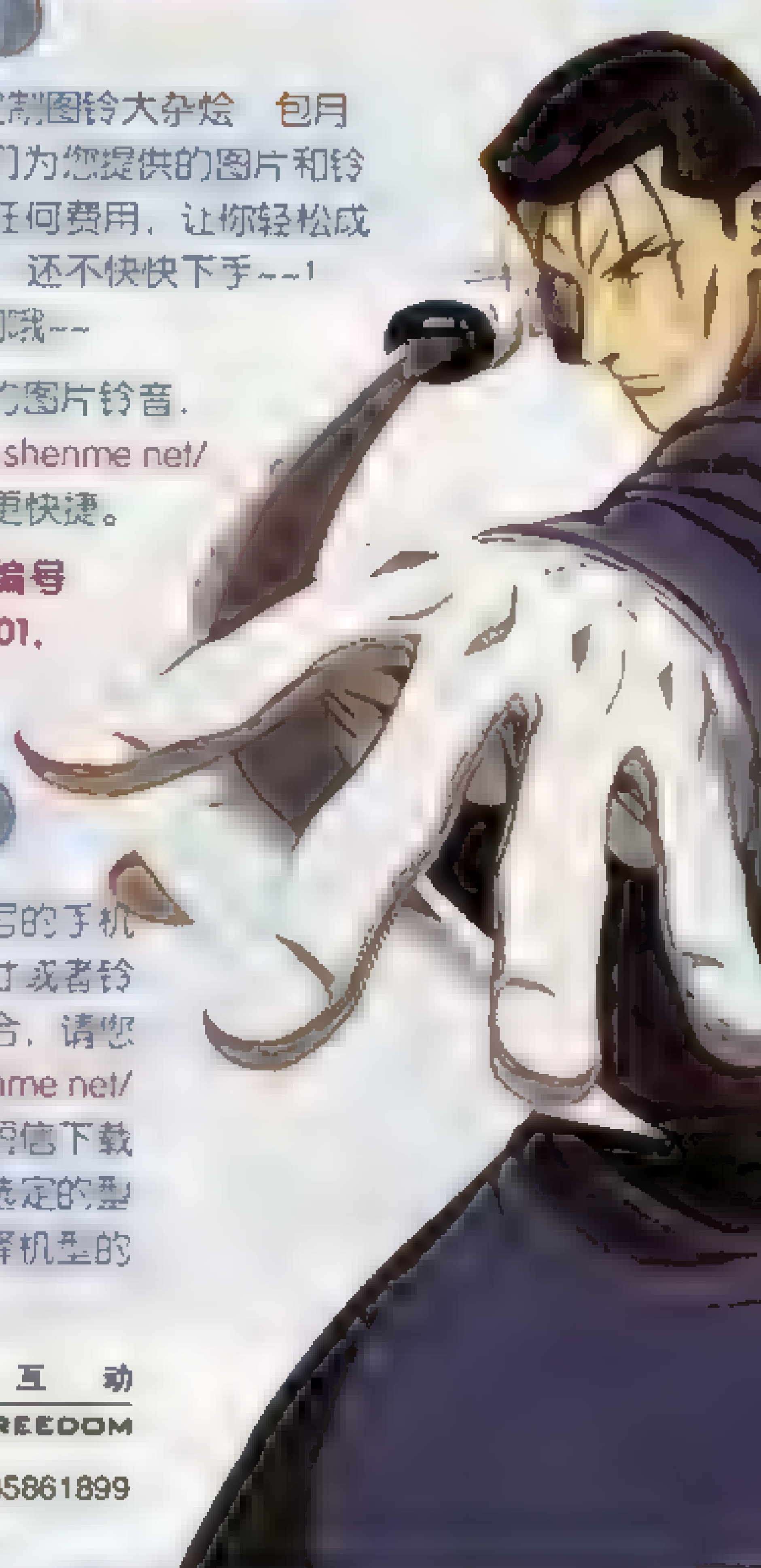
MOBILE ZONE

UCG彩信谍报—最新最快的游戏简报

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部的超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃音！
- 每月8~12期精品游戏资讯仅需10元发送短信“ ”到 即可定购

图铃随意当





编辑短信“UCG”发送到8002601定制图铃大杂烩 包月15元，您就可以超值无限下载我们为您提供的图片和铃音，不限条数也不会再单独收取任何费用，让你轻松成为酷炫先锋。超值精彩就在眼前，还不快快下手~~！同时可以享受3天的免费使用时间哦~~

UCG图铃专区还为您准备了更多的图片铃音，并且每月更新 请登陆http //ucg shenme net/下载 同样免费不限量，更方便更快捷。

下载方法：编辑短信UCG+图片编号（例如：“UCG15916”）到8002601，轻松获得~~

每张图片，每个铃音都为不同型号的手机量身打造。如果您下载的图片尺寸或者铃音和弦效果与您的手机型号不符合，请您登陆UCG图铃专区 http //ucg shenme net/ 选择您的手机型号，以后再通过短信下载杂志上图片时 就会按照您之前选定的型号下发，免去您每次下载都要选择机型的麻烦。

飞线互动 SHARE FREEDOM

飞线互动客服电话：010-85861899

读者推荐铃声

《最终幻想VII》农场音乐	《最终幻想VII》战斗音乐 2	《莎木》插曲愿望	《恶魔城》主题音乐
发送 211811 到 335598	发送 211815 到 335598	发送 211814 到 335598	发送 211816 到 335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Gamehalo 有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦 没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成 ，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到 。（下载每首铃声或每张图片资费2元）

6月获得包月短信新闻大奖的读者是来自福建的

张文强

奖品是小神游SP一台。无论你是联通或移动的用户 只要定制包月短信新闻就会拥有获得每月大奖的机会。



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68003018

www.plumbook.cn

游戏立方 GAME³

Vol:086

客座主持：胜负师　E-mail: Game3@ucg.com.cn

大家好，我是胜负师，由于多边形本期有其他的一些重要工作，所以本次的游戏立方由我代为主持。俗话说"巧妇难为无米之炊"，不过这种情况不会在立方里发生，因为本次的内容十分丰富！这次的多边共享吸取了读者的意见，内容包含主机、模型、街机、热门游戏等等，展现更为多样化的内容。而不定期出现的名作殿堂会由沙罗为大家介绍SLG经典《英雄的野望》，本作的PSP移植版已经登场。本次的秘密花园主题是"机战"，就让我们在热血中寻求美学的真谛吧！

多边共享区

异度传说 一章 漫画版



早在今年5月，《异度传说 一章》就已经推出了漫画版。漫画版的著者是马场淳史，单卷售价580日元。

和动画版一样，漫画版和原作比起来也有一些改动。故事从KOS-MOS接管运货船开始，然后由紫苑展开回忆。回忆中的剧情和原作差不多，不过灵知袭击船舰时，KOS-MOS发动ヒルベルトエフェクト的剧情没有提及。按道理来说，如果不发动ヒルベルトエフェクト的话，就不能让灵知实体化，任何攻击都是无效的。除了这一点之外，基本上剧情还是忠实原作的。

从第一卷来看，漫画版的素质还算不错。只是KOS-MOS画得彪悍了一点儿。目前漫画版也只出到第1卷，第2卷还遥遥无期。【纱迦 提供】

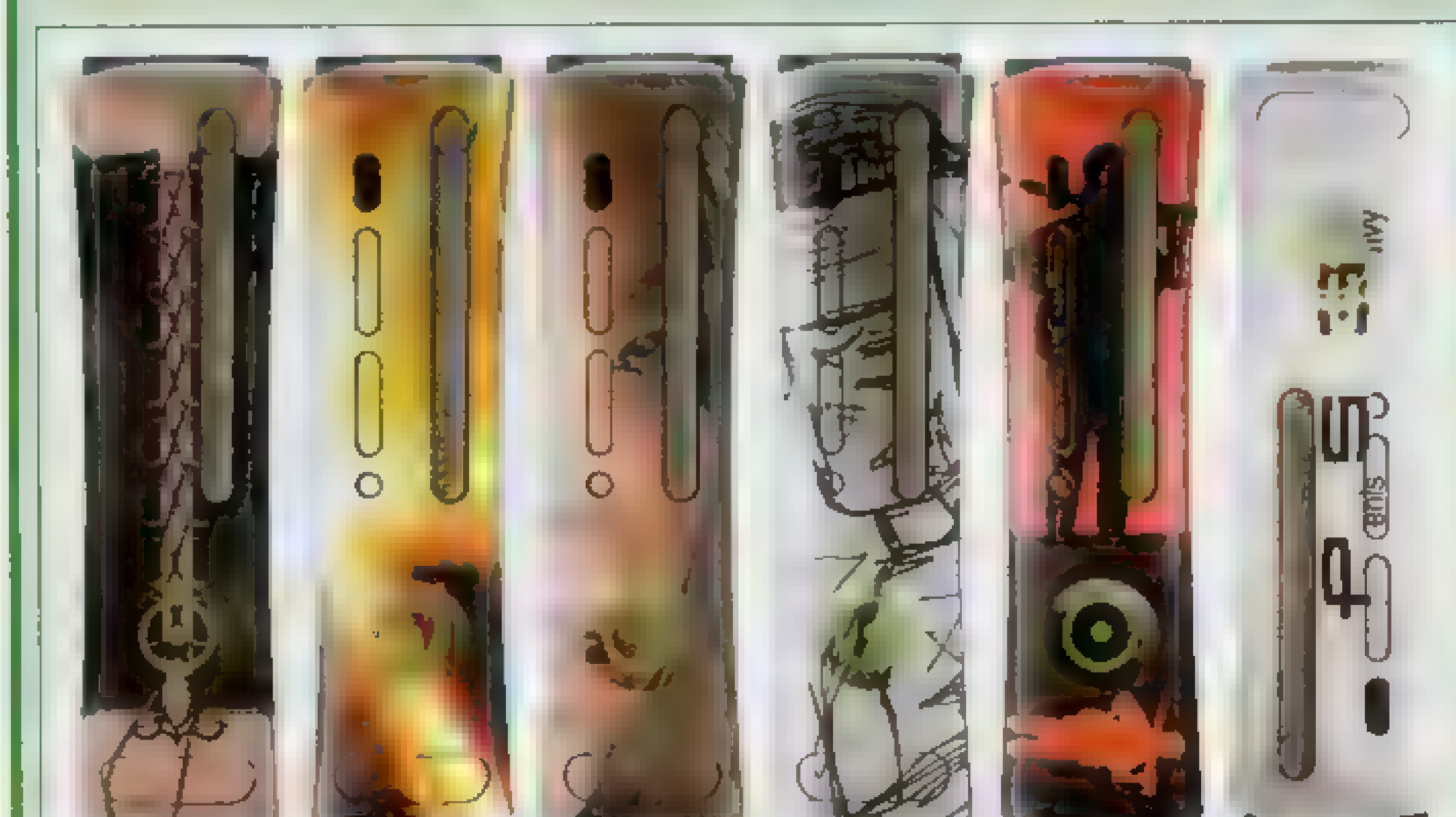
闪光的攻击自由



对于《高达》这一系列动画Bandi的骗钱计划似乎从未断过，（貌似是废话……－－b）随着《高达SEED DESTINY》的热播，里面机体的手办是一个接一个。自39集吉良坐上攻击自由高达后，其"拉风"的表现立刻吸引了无数观众。（我承认，我就是其中一个^_^）出手办那是肯定的，但这次Bandi显然是花了大力气。首先是1/60的大比例；然后是内藏发光设计，机体的胸部和关节内部都可装灯泡，接上电源后就会发光，以适合原作中金色的设计；最后Bandi抛下豪言壮语，虽然该手办是MG版，但其素质直逼PG版（如果不知道什么是MG、PG，那最直观的解释就是PG比MG做工更细、更好，价格也更贵）。该手办预定11月发售，价格9975日元。喜爱高达模型手办的朋友可不要错过了噢。（\^o^/）【邪魔天使 提供】

X360个性面版秀

X360尚未问世，五花八门的个性面板便已纷纷出笼。以下这些精美的面板设计图案均来自于网络征集，不知有没有让您心动的款式呢？（请特别注意最后一款）擅长DIY的且对X360势在必得的玩家其实自己也可以先动动手，要对白色的X360进行涂装应该还是比较容易实现的。【D·S 提供】



我也是王牌机师！

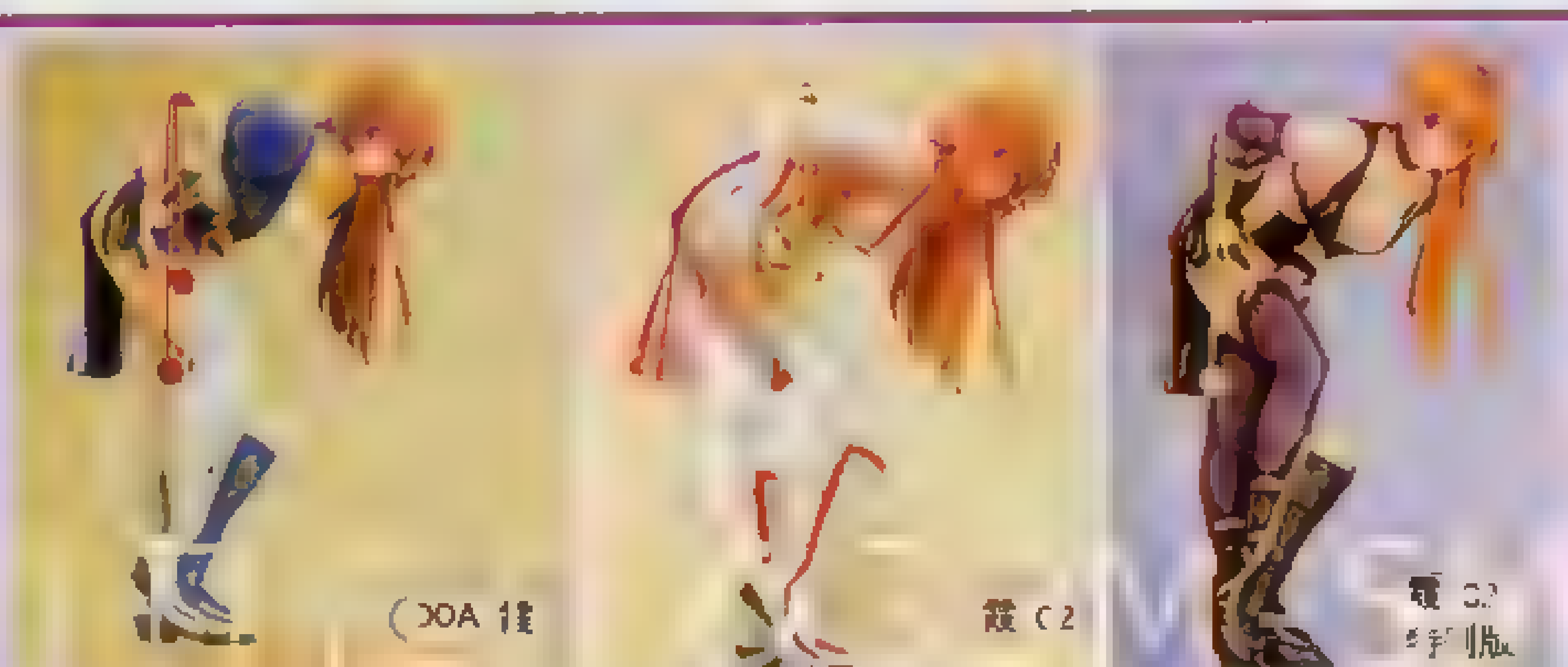




或许有玩家知道，在千叶县松户市的JR松户车站前，有一座Bandai开设的高达博物馆，而今年7月是这所高达博物馆开馆两周年的日子。7月16日，在这里公开了世界上第一个完全再现了高达驾驶舱内部构造的活动设施。参观博物馆的游客只要花上500日元的费用（在日本也就是两罐饮料钱）就能够进入驾驶舱内，拍照留念了！除此以外，为了迎接开馆两周年的庆典，馆内的设施和陈列物进行了大幅更新，在活动期间入场的游客还能获得Sunrise秘藏的《剧场版 机动战士高达》的胶片5格作为特别礼物。【阿修罗 提供】

《DOA》旧瓶装下新市场

一提到"《DOA》系列"相信广大男性玩家都很熟悉。而"OTAKU值"高一些的应该对去年MaxFactory推出的模型界话题作"Dead or Alive 霞"记忆犹新。由片山博喜制作、最早在WF2004上展出的那款霞一度成为了当时谈论的焦点，半年后推出的PVC完成品以及之后推出的"霞C2"也都以惊人的速度被市场消化，而且两个版本总共再版了7次。原本以为这股热潮会逐渐退去，但没想到MAX官方竟然在WF2005(夏)上推出了限定版"霞C2"！得知此消息后，已购入"霞C2"的某编马上昏死过去……【沙罗 提供】



▲相信看了3个版本后，大家的反应一定与我一样：这绝对是赤裸裸的抢钱！

南梦宫耗时四年开发的叔叔向游戏

南梦宫的？耗时四年？叔叔向？不会吧，那是什么样的游戏。呵呵，这款传说中的游戏叫做《偶像创造师》(Idol Master)，是南梦宫刚刚于7月底推出的街机游戏。说它“叔叔向”，可能有些言过其实啦，不过南梦宫当初设定的目标用户群的确就是“30～35岁”的玩家。不过据南梦宫透露，街机运行一段时间以来，没想到二十多岁的玩家也不少。那么这游戏怎么玩的呢？在游戏中，玩家扮演一个演艺界的制作人，成立自己的公司，然后一手把手下的女孩培养成超级偶像，游戏中一共有10个女孩可供选择，你也可以选择其中的两到三个女孩组成一个美女少组合。而既然是最新的街机游戏，那么《偶像创造师》也用到了现在日本街机游戏的所有最新流行元素，比如触摸屏、磁卡系统、联网系统，甚至可以对应手机。

这一款《偶像创造师》是南梦宫现在的重点运营游戏之一。除了街机和手机以外，南梦宫预计在今年秋天和万代(Bandai)合并之后，将借助万代的力量在家用机、音乐CD以及模型等等各方面让《偶像创造师》全面开花。最后SOUL插一句话，哎呀呀，其实早该有这样的游戏了，不然日本的叔叔们玩太多柏青哥和柏青嫂(日本的钢珠弹子机)真是堕落啊……(o_O)【SOUL 提供】



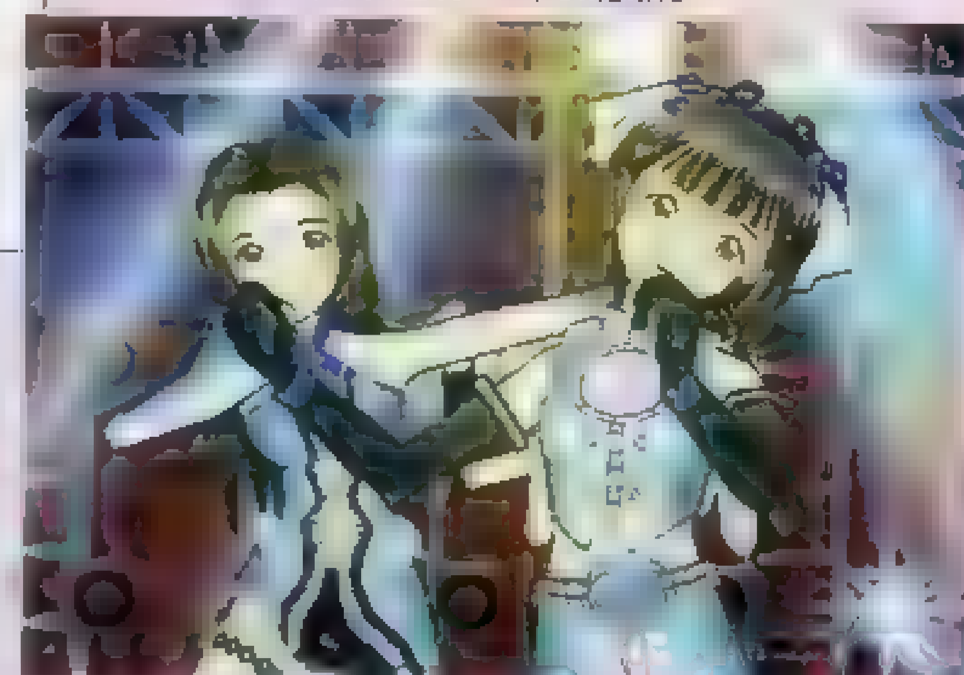


▲女孩们的声优，是不是也同样具有偶像气质呢？

◀十个女孩，其中还有一对双胞胎。



▲《偶像创造师》的豪华机台。



▲街机版的画面，看上去应该是挺有意思的游戏。

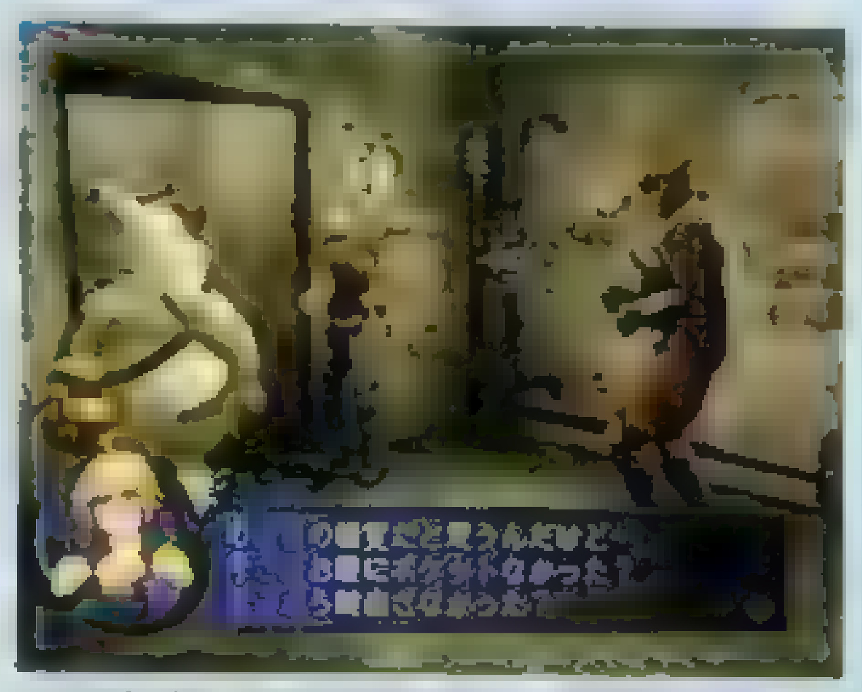
《影之心 新世界》剧场



其实从《影之心Ⅱ》开始，游戏中的爆笑镜头已经让不少玩家捧腹了。在这些精彩的片断中，我们可以看到很多知名动画、电影或是游戏的影子，再配合上制作者的一些修饰，让这些向其他作品“致敬”的镜头在游戏中变得更加有趣。作为新作的《新世界》当然也少不了此类轻松的场面，下面将会介绍其中几个大家都比较熟悉的部分，无论你是否本作的FANS请都不要错过哦！【猫太 提供】

镜头1 哆啦C梦

猫老大马奥与众人同行至アルカトラズ刑务所拯救被监禁的カポネ，从地下水道潜入监狱时遇到了一扇紧锁的铁门。在众人无计可施的情况下，马奥走到门前，接着不知道从哪里搞来一把开锁道具把铁门打开。这时在一旁的主人公乔尼惊讶地说：“这……是我的错觉吗？怎么刚才看到你从腹部的小口袋里拿出了一把钥匙呢？”马奥给予乔尼的回应是：“别说傻话了！你以为我是猫形的机器人吗？”



▲马奥的声优竟然是在《火影忍者》中，负责为大蛇丸配音的くじら(原名 松本和香子)。

镜头2 寿司十二宫

这个算是隐藏迷宫的地方还真的让人忍俊不禁。玩家只要看到那十二宫殿的设计和摆放就会不约而同地想起《圣斗士星矢》中的黄金十二宫。更离谱的还是经过了前面几个宫殿的战斗后，众人也会像《圣斗士星矢》的剧情那样分开，一个人对付一个宫殿中的敌人。其中也不免会出现一些“你们先走吧！这里交给我。”之类的老套对白。在弗兰克的战斗中，他更会冒出一句英语版的“燃烧吧！我的小宇宙”(Burning! Meのコスモ)，实在是令《圣斗士星矢》的FANS哭笑不得！



▲你说这个不是《黄金十二宫》准信啊？

镜头3 月野弗兰克

弗兰克这个角色在游戏中担当了大量的恶搞部分。这位忍者大叔除了行为恶搞外，每说一句话都充满了美式日语的奇怪口音。要说他最恶搞的地方，就是在战斗开始时随机说出的一句对白：“我要代表国家惩罚你！”(ステイツに代わってお仕置きデース)相信大家对这句话也相当熟悉了，其实它就是源自《美少女战士》的月野兔变身后的那句著名台词：“我要代表月亮惩罚你！”(月に代わってお仕置きよ)被他这样一搞，真的什么胃口都没了。



▲弗兰克每次登场的POSE都极富“正义感”。

镜头4 猫莱坞

马奥的技能是在ニャラマウント摄影所中通过与演员拍动作片习得的。细心的玩家应该能发现这个摄影所的位置竟然在好莱坞……另外，最恶搞的地方就是请来的所有演员都是模仿真实动作电影明星的猫！下面是两位“国际知名演员”的COSPLAY SHOW。

Paramount

A VIACOM COMPANY

▲ニャラマウント来源于パラマウント，也就是大家熟悉的电影公司Paramount Pictures，还不懂的话请看这个LOGO……



▲洪金宝



▲终结者

镜头5 恶搞装备

制作者没有放过游戏中任何一个可以恶搞的地方，除了对白和场景外，游戏中也有不少装备的造型是非常恶趣味的。弗兰克用个刀柄接上仙人掌就当成是武器自不多说，还有几种装备是绝对让人捧腹的。下面就列出其中几种，与大家分享一下。



▲科学忍者队？



▲传统的魔女武器。



▲这个也能当武器吗？



▲龙角泉・天德。



HDTV误区大检阅

S 胜负师　连续两期在小卖部中谈及HDTV的问题，引起了很多玩家以及专业人士的兴趣。来自LEVELUP的网友黑羽鸟所发的一个关于HDTV贴子就相当不俗，除了对相关名词进行了专业解释外，还列举了普通消费者对于HDTV的几大错误认识。这里节选其中一部分，供各位读者参考。另外要声明一下：以下为作者个人观点，并不代表本刊立场。

①什么是"数字电视"？数字电视(Digital TV)并非是一种电视机，它包含了从摄制、发送、传输到接收的全过程，是给电视用户提供的一种服务系统。现在商家所说的数字电视是把"数字电视"和"数字电视终端接收机"的概念混为一谈，只是为了便于宣传。

②我家买了HDTV！喔，是16：9吗？是垂直720线以上吗？不是的话那就不是HDTV！因为"分辨率至少能达到1920×1080i或1280×720p，且画面长宽比为16：9"是公认的HDTV最低标准！现在很多两三千元的4：3的CRT彩电也自称HDTV，不要被骗了！

③我家的HDTV支持1080P！国内很多厂商欺骗消费者的伎俩并不高明，比如4：3几千块的CRT，广告板上写着本产品分辨率1366×768，下面紧接着就写1080P！难道我还不知道768<1080吗？而所谓"支持1080P"和"显示1080P"是两个概念。黑白电视支持彩色信号吗？当然支持啊！黑白电视能显示彩色信号吗？显然，这只是某些厂商玩的文字游戏罢了。

④现在就买台HDTV玩游戏。那要看你玩什么？如果是《GT4》之类的或是一些Xbox游戏那还行，(其实Xbox游戏大部分也只是480P)不是的话那就算用了HDTV效果也好不到哪去。

⑤为了X360和PS3，买台HDTV。为这个买当然值得，但不是现在买！但为次世代主机的话至少要买一台1920×1080带HDMI的才行。现在还没有这种产品，至少大陆市场没见到。再说，HDMI、DVI其实也还有兼容问题，所以应该先买X360或PS3，然后带上主机到商场去试电视。

补充说明一下真正的HDTV为什么一定是16：9的：假如一台4：3的电视能放垂直720线、16：9的画面，它算HDTV吗？当然算！但实际上这种电视并不存在。因为看普通模拟信号的话，它的分辨率太大了；用来看HDTV信号的话，上下两条1280×120的黑边永远用不上。根本不会有厂商去采用多余的设计。

Q 小编们好！麻烦回答我几个问题，好吗？我现在正在学习日语，如果想要考级需要准备一些什么东西？一般考试费和报名费时多少？我是河北石家庄人，离我最近的考点在哪？还有一个问题，为什么日本的公司都叫什么什么"株式会社"而不叫"公司"或"集团"呢？谢谢，请一定回答。【河北 戚铉】

A **胜负师**　这个问题我请教了小邪、沙罗等几位参加过日语等级考试的小编，并查找了一些资料。国内的日语等级考试为一年一度，每年的8、9月开始报名，12月的第一个周日开始考试。从2003年开始，报名只能通过网上报名。今年的日语等级考试报名的网址是http://www.etest.edu.cn/ 报名时间为8月1日~8月31日，报名费+考试费为120元左右(每年不同)。不过由于报名的人越来越多，所以经常会出现报名开始的头一天名额已满的情况。至于最近的考点，应该是北京的几所学校。(北外、清华、北京语言大学、北师大和北二外)关于报名的具体事项，可以通过上述的网址进行查阅。考试当天需要准备的那当然就是准考证、身份证，耳机不用带，一般考场有，耳机都会试听，听不清一定要找老师换。不知道你的日语学得如何，因为听说今年"考试报名要比考试本身难"！现在肯定所有考点都已爆满，明年请早一些关注。另外，株式会社是日本公司的说法，没有什么为什么，就像日本人也可以问"为什么我们叫株式会社，他们叫公司？"一样。另外，株式会社都是指股份有限公司，"株"在日语中是股票的意思。

Q 胜大哥，小弟想问个关于《太鼓之达人》的太鼓的问题。前一阵子去街机厅玩《太鼓之达人》，拿鼓棒敲了几下，这一敲不要紧，就这么敲上瘾了！原来《太鼓之达人》的最终奥义就是拿鼓玩啊！(废话—_—|||)真的跟拿手柄玩完全不是一个概念，于是就有了萌生买个鼓在家"扰民"的想法。可是问题来了，买原装的还是组装的呢？原装的好像不便宜吧？450大洋左右吧，想买组装的但是听说这种鼓反应不太好，想问问胜大哥买哪个好呢？还有买的时候应该注意什么？希望胜大哥予以解惑，小弟谢了！【sunfish0907】

A **胜负师**　类似的问题我记得以前回答过，我的观点没有变，个人还是推荐那些真正想体验太鼓乐趣的玩家购买原装鼓，虽说贵了一点，不过想想现在"《太鼓之达人》系列"每年都会出两作以上，太鼓的利用率应该是没有问题的。《太鼓》这个系列上手比较快，一些高难度的曲目只要多加练习，都可以通过，但鼓的质量保证是前提，鼓点密集的情况下，鼓的反应不灵敏是不行的。就像一个再厉害的神枪手，没有了好枪也难以发挥。购买时最好还是试一试，"不怕一万就怕万一"，原装鼓不一定就没有质量问题，找一两首快歌试试鼓的反应还是有必要的。

Q 我看了一些关于电视卡的介绍，觉得电视卡挺有意思，就买了一张"天敏电视大师2"，花了190元。现在我有些关于电视卡的问题想问一下，我用电视卡玩PS2，怎么那么模糊啊？你们的也是这样的吗？然后我下载了个Dscaler，效果是好了些，但为什么启动了Dscaler，就不能启动电视卡了呢？另外，我玩游戏时距离电视的距离大约是1米多，这个距离对视力有影响吗？就是这些，等待胜哥的回复！【来自北京的嵩】

A **胜负师**　用几百块钱的电视卡来玩游戏，效果也就那样，很难达到理想的效果。一般玩色彩明快的游戏还好些，画面比较暗的，比如最近的《零 刺青之声》就会让人很头疼。所以，除非是为了截图，不然小编们也更愿意用电视机来玩游戏。电视卡自带系统与Dscaler可能会起冲突，不要同时开。你离电视机的距离显然有些近了，一般来说，至少要离电视机有五个屏幕大小的距离，而且每玩1小时就要让眼睛休息15分钟左右，长时间用眼和近距离盯着电视一样会对视力造成伤害。

Q 胜负师你好！我很喜欢玩"《火纹》系列"游戏，我想问一下Enterbrain与任天堂的《火纹》官司到底是怎么回事，其中的来龙去脉是怎么样的啊？【李闻风】

A **胜负师**　这场官司因为时间跨度比较大，还是挺复杂的，这里就简单说一下。整个事件要从1999年《托拉基亚776》说起，在《776》发售前数周，"火纹之父"加贺昭三因对任天堂将64DD版《火纹》开发计划无限期推迟而极度不满，愤然离开了IS会社，创办了自己的公司Tiamanog。之后得到Enterbrain支持于2001年5月发售了PS游戏《泪之指轮传说》，因本作有着极为深刻的《火纹》游戏烙印，所以让任天堂方面也颇为不满。同年7月，任天堂将加贺昭三的Tiamanog与Enterbrain公司一同告上了法庭，要求赔偿2亿6830万日元，并且即刻停止游戏的制造流通和销售。这场官司可谓旷日持久，最终在今年春天有了结论：日本最高法院驳回了任天堂提出的第三次申诉，维持之前二审的审判结果，Enterbrain向任天堂赔偿7646万日元。这场纷争也就此告一段落……

Q 在下想请教几个关于《潜龙谍影3》(日版)的问题。①我用very easy通了一遍，想再玩一遍普通难度，可我把剧情进行到初次与EVA见面后，该打山猫小队那里，可直到打完也不见MK22的影子，只得到一把M199A1，我记得玩very easy的时候是有一把MK22的，之后我又用easy到了那里也没有MK22，奇怪！②是不是任何难度下取得44种食物和4种草药都能得到一把狐狸枪EZ-GUN？是不是得到此枪后全难度通用，还是只能在得到它的难度下用？请诸位编辑告诉在下，十分感谢！【陈秋涛】

A **多边形**　①每个难度的道具都是不一样的，现在很多游戏都是采用了这样的设定，根据难度不同，不光是敌人的强度增加了，连道具和敌人的配置会发生改变，甚至地形都会不同，让玩家能够在每一个难度中都能玩出些新意。所以这其实并不奇怪。②EZ-GUN只能在读取通关存档后使用，也就是说不能选择难度，在一个难度下取得后只能在这个难度中使用。



纱迦的话　由于排版时的疏漏，上期的《战国BASARA》攻略中漏放了浓姬的最后一个技能(川天子の舞，LV17习得)，在此借"问题小卖部"一方宝地进行补完，请大家谅解。

邪魔院

❖ 体会异国文化的魅力 ❖

主持人邪魔天使的随笔

在结束了《格兰蒂亚III》之后不知为什么，有一种想重玩《格兰蒂亚II》的欲望，不过《第三次》只通了真实男，还是先完成伟大的4周目先吧。但话说回来真实男这次真的很强啊，特别是换机体后出最大招时，急一个酷字了得。（某修罗：其实你是想说因为看到英格拉娜了吧？）当然，招式最帅最热血的还是我们的超级男，大番风的招式看看人想流泪（T_T），燃烧吧，我的青春！



■女版阿迪 火花天龙剑 Fate

闲聊日语

作者：张宏

怎样理解日本人对观赏樱花的狂热

我的网友孙先生是烟台一所中学的日语教师，业余时间喜欢研究日本，曾在当地报纸上发表过几篇介绍日本的文章。孙先生曾去日本访问一周，正好赶上"樱前线"由南向北横扫日本全国，日本人对观赏樱花的狂热，给孙先生留下的非常深刻的印象。

孙先生讲：日本人这种"狂热赏樱"的现象，他早就听说过，也从书上看到过一些解释，比如有的书上说：樱花是日本的国花，日本人认为"花数樱花，人数武士"，所以日本人特别喜欢赏樱。孙先生觉得这样的解释跟没说一样，太肤浅。孙先生问我，是否可以用通俗、简单的语言解释一下这种现象的本质。承蒙孙先生抬举，那我就简单谈谈我个人的看法。

传统上，日本是一个重视整体、轻视个体的社会。从表面上看，好像只有一家一家的公司，没有一个一个的个人；而实际上，正是这些公司里面的这些个人，通过他们默默无闻地辛勤劳动，才创造出日本的巨大财富。一片一片的樱花树是由一朵一朵的樱花组成的，前者恰好代表了日本的整体，后者恰好代表了日本的个体。一个普通的日本人从一朵普通的樱花上可以隐约看到自己的影子，因而会在内心深处产生一种难以名状的感动、认同与共鸣。在日本人的潜意识中，一片一片的樱花树就是日本，而一朵一朵的樱花瓣就是日本人，在樱花盛开的季节里，人就是花，花就是人。我认为这就是日本人"狂热赏樱"现象的本质。

当然，还有一些次要的原因。比如，日本是一个高度紧张的社会，工作压力和心理压力都非常大，每个人都觉得，应当在一年一度盛开的樱花树下，松弛自己的身心，释放自己的压力。又比如，樱花的寿命很短，盛开时灿烂，凋谢时壮烈，在某种程度上体现了大和民族的价值观念和人生态度。

（编按：以前简单讲过日本人的这种樱花情结，而张宏先生的讲解让我们更深刻地认识到这一社会现象。）

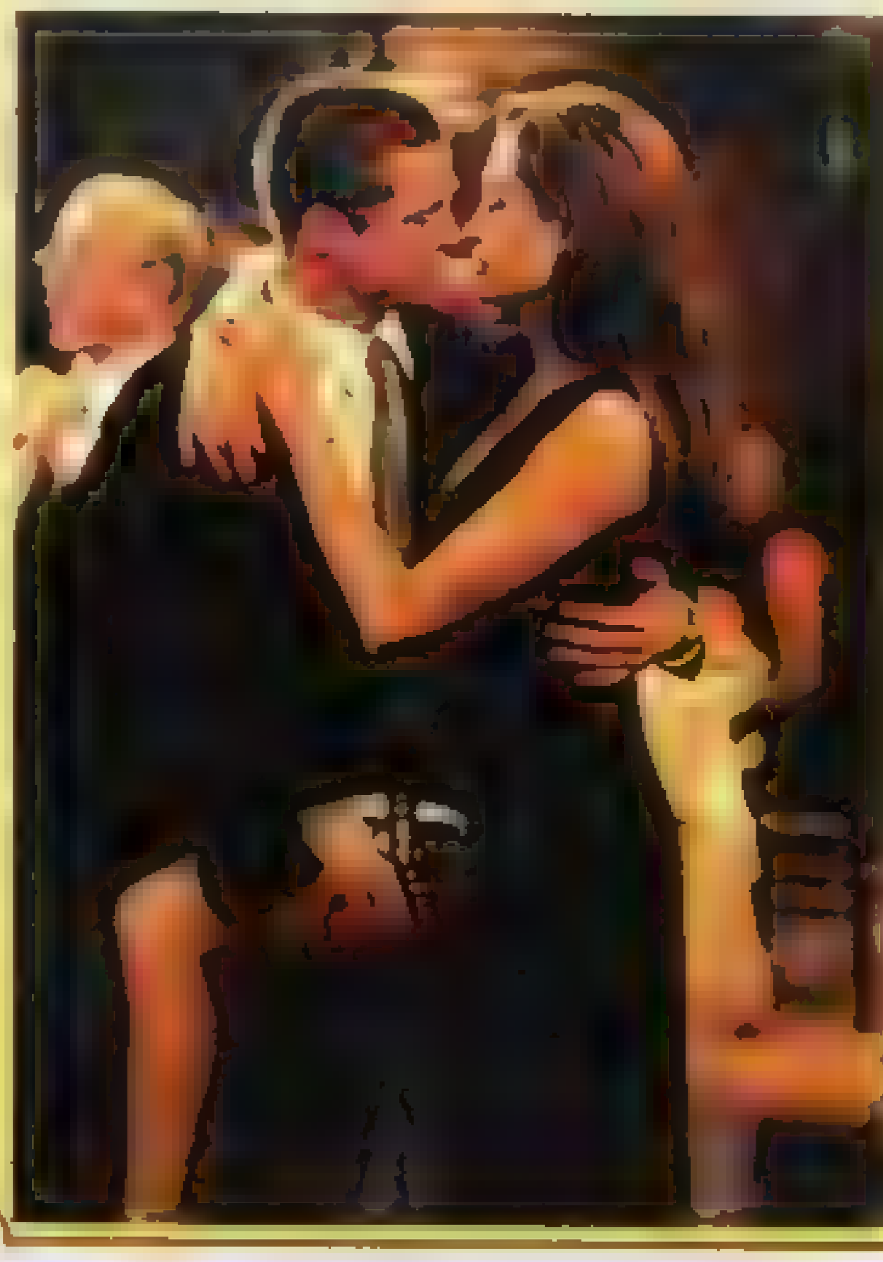


■火花天龙剑 Ciphere Lee

▲《烈火之剑》的黑之牙夫妇，难得索妮娅露出她温柔的一面。(^_^)

东瀛风采

上期说了"爱人"，那这次就让我们来看看真正的夫妻用语吧。日语中说夫妇与中文一样是"夫婦（ふうふ）"，丈夫与妻子是"夫（おっと，otto）"和"妻（つま，tsuma）"（忽然想到"史密斯夫妇大战史密斯妻"……--_--b），而在中文里关于夫妻之间的用语从古至今有内人、夫人、娘子、外子、相公、夫君、我家那口子、堂客、我老婆、我老公等。在日语中夫妻之间、对别人说自己的配偶与中文一样是有区别的。夫妻之间一般最常见的就是"あなた（anata，老公）"和"お前（omae，老婆）"，如果有了孩子还有"お父さん（otousan，孩子他爸）"，"お母さん（孩子他妈）"。而向说话对手谈及自己的配偶和对方的配偶时，其用词就要注意了。女性称呼自己的丈夫有"旦那（だんなdanna）"、"主人（しゅじん，syujin）"、"亭主（ていしゅ，teisyu）"等，后三个称呼前面还可以加"うちの（uchino，我家的……）"；另外，一个女性说"あの人（anohito）"时，如果不加说明也是指自己的丈夫或恋人。而丈夫向别人说自己妻子时用"家内（かない，kanai）"、"女房（にょうぼう，nyoubou）"、"妻"等；称呼别人的丈夫应该是"ご主人さま"、"お旦那さま"等。除此之外"旦那"、"主人"还有表主仆关系的主人的意思。称呼别人的妻子一般用"奥さん（おく，okusan）"，可千万不要突发奇想用什么"お女房さん"，因为"女房"是很粗鲁的说法，用在别人妻子身上就太不礼貌了；另外，"奥さん"是指别人的妻子，不要用在自己妻子身上。



◀朱莉与皮特的「史密斯夫妇」毫无疑问是今年的最强夫妇。

经典台词欣赏



真心为你的EVANGELION

何（なん）のためにここに来（き）たのか、何のためにここにいるのか、今（いま）の自分（じぶん）の答（こた）えを見（み）つけなさい。そして、ケリをつけたら必（かなら）ず戻（もど）ってくるのよ。

——nanno tameni kokoni kitanoka, nanno tameni kokoni irunoka, imano jibunno kotae wo mitsukenasai, soshite keri wo tsuketara kanarazu modottekurunoyo。

——为什么你会来这里，为什么你会在这里，你现在要自己去寻找答案。当你了结一切之后，我会回来的。

相信看过《EVA》剧场版的读者应该对葛城美里的这句话记忆深刻，对于现实中的我们而言何尝不是如此呢？我们为什么会出生到这个世界上，自己的存在价值，是需要我们自己去寻找的。当你们明白了这个道理，自然会回来跟我一起的……（某修罗将孤翻踢飞：你再说就给你一个天上天下一击炮·改！）

名作殿堂



1998年，那是SEGA32位主机SS最后辉煌的一个年头，因为之前SEGA曾和Bandai有过一场闹得沸沸扬扬，但最终没能结合的“婚礼”，所以任何人都相信，Bandai一定会将自己的镇社几大法宝之一的高达游戏的新作在SS上进行制作。果然不出所料，Bandai很快便公布了将在SS推出的高达游戏新作，只是让人一时无法接受的是这个新作并非玩家最初所想像的动作游戏或是一贯的S．RPG，而是一款货真价实的SLG。玩家所扮演的主角不再是《高达》动画中的主角阿姆罗，也不再是人气冲天的“赤色彗星”，而是动画中对立双方的最高统帅，连邦的雷比尔将军和吉翁的基连总帅。而这个游戏就是以高达一年战争为主题的《机动战士高达——基连的野望》。







■机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱■SLG■Bandai

文 沙罗

1998年4月9日，《机动战士高达——基连的野望》在SS上发售，其高超的战略性以及对“一年战争”世界观的全面分析，都使该作成为了当时SS上不可多得的一款经典作品。怎奈，1998年的SS虽是处于该主机事业的最后的辉煌期(回光反照)，很快该主机便被迫提前走下了历史的舞台。《机动战士高达——基连的野望》取得了成功，但“选错”了推广平台的它并没有因此成为玩家心中不灭的经典，而是随着历史的洪流一起消失了2年之久。2000年，Bandai看重了《高达》体裁游戏的潜在市场以及当年《基连的野望》所产生的不俗效果。其出人意料的便将《基连的野望》完全重新制作推出在当时业界主机霸者PS上，而且游戏的名称也改为《机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱》。

2000年2月10日，《吉翁的系谱》如期发售，虽然游戏开始部分与《基连的野望》的区别并不是太大，但深研下去就会发现，该作比起前作来说整整就是增加了一个新的游戏环节。打个比方，《基连的野望》是一部书的上册的话，那《吉翁的系谱》就是这本书的上下全册。与前作一样，《吉翁的系谱》一开始也只能使用地球连邦军与吉翁公国，但随着游戏的变化，一个个新的势力突然出现和世界格局的突然变化，都让玩家感受到了前作中所未有过的紧张感和刺激感。有的剧情发展是完全按高达历史进行，有的则是完全架空，用假设的可能性来发展一些玩家希望看到，但在高达原著剧情中没有出现的精彩剧情。比如，在一年战争中如果吉翁公国战胜，那将会怎样？在高达动画里这是肯定不可能看到的，但是《吉翁的系谱》将会带你进入这个假设的世界。在游戏后期，《高达》、《Z高达》、《高达0083》中的势力都会一个个粉墨登场，幽谷、迪拉兹舰队、泰坦斯、阿克西斯等都会成为你的盟友或是敌人。更让人心动的是，只要你在游戏中打出过一些特殊势力，那么通关后便可以在2周目中选择这些势力，并且靠他们打出一些假想的故事。可以说《吉翁的系谱》这个游戏，其最大乐趣之一便是品味这些原著中不存在的假想的故事所带来的快感，玩家们完全可以在这种假设的情况下体会政治与战争的结合体——《高达》的全新的魅力。

固然，依靠剧情只能吸引《高达》的爱好者，这样的作品难免沦落为一个标准的FANS向游戏。可《吉翁的系谱》却不一样，它造就了一个以未来科技化战争为主体的SLG游戏。游戏中玩家不需要去理会“内政”，而最需要关注的是战局的走向和国内科技水平的发展。特别是战争中整体的战况，每一个据点都有着其在战争总体布局中不可替代的作用。这样一体化的战争布局，更让玩家有一种身为军事最高统帅的感觉。在对据点的实际战斗中，游戏又很好地表现出了在现代化战争中资源物量战和科技成果所起到的重要作用。最大限度地避免了一机或是一人改变整个战局的不现实情况，很好地还原了现代化战争的真实现状。可以说《吉翁的系谱》与以往的SLG游戏作品相比最大的不同就是，它成功表现出了一个现代化未来战争的全貌，并且还将这些SLG要素与大人气的动画作品完美结合在了一起，再加上游戏本身的隐藏要素非常丰富，这更使《吉翁的系谱》成为了SLG游戏中一个不朽的经典。



PS版游戏封面。DC版《吉恩的系谱》的封面与之相同。当年国内的PS版基本都为盗版，而笔者见过的盗版都存在一个BUG：选以夏亚为主帅的新吉翁势力，第50回合开始时可选择让白色基地队加入，但一选就死机……虽然后来推出的DC移植版将PS版中一些不太合理的设定进行了更改，不过关于PS版中的那个BUG，笔者没能有机会进行实验。

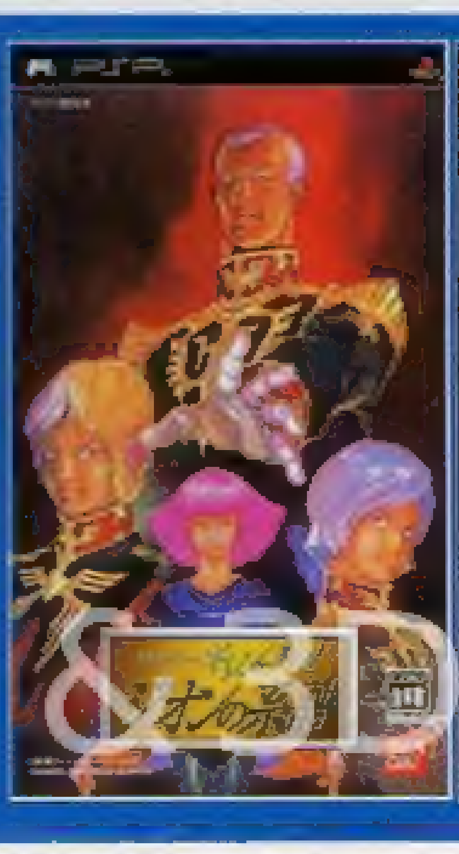


PS2版《吉翁独立战争记》封面。在PS2主机上，Bandai又推出了《机动战士高达 基连的野望 吉翁独立战争》，本作的系统有了较大幅度的更改，显得更加真实，但难度也因此提升了不少。虽然此作也十分优秀，但其整体高度却没有超过《吉翁的系谱》。而登场机体中，不仅没有大家所期待的《高达前哨战》、《高达ZZ》、《逆袭的夏亚》中的机体，还“变本加厉”删去了《高达0083》、《Z高达》等作品的机体。这也成了该作最后评价毁誉参半的重要因素。

PS版《吉翁的系谱攻略指令书》封面。每作《基连的野望》发售后，都会出一个名为《攻略指令书》的资料盘，里面提供了各种势力的进度拷贝以及各种有趣的游戏问答。PS2版的新作发售后，也同样推出了相关的《攻略指令书》。而就这单一的资料盘，其销量也颇为可观，可见《高达》的系列作品有着多么大的市场。



PSP版《吉翁的系谱》封面。由于《吉翁的系谱》的巨大影响，5年后的今天Bandai又将其移植到了当红掌机PSP上，高达1.2G的容量几乎完全再现了当年PS上2CD的一切经典动画和场面。这下，“基连迷”还可以随身进行他们的“野望”了。





最强机器人战略游戏

&3DM-SMV www.plumbook.cn

SOUL的秘密花园

一起来分享SOUL的秘密画卷！

关键词:机战盛世

主持人SOUL语：大家好，今天你玩机战了没有？呵呵，最近BANPRESTO(以下昵称眼镜厂)推出的《第3次机战α》还真是热门啊，连SOUL也重隔数年一不小心就重操起了机战旧业，这期花园则是机战同人画集。







机战魔装机神系的琉妮。其实眼镜厂的机战原创角色都很有人气。

海逢机战，我们都能看见这种英雄和英雄站在一起的壮观场面！但如果有人说机战主要靠的是动漫原作的人气，那SOUL可不同意哦，机战的高游戏性和动漫原作设定的巧妙结合才是机战最吸引人的地方。





正当有人为《第3次α》没有加入G高达而遗憾的时候，眼镜厂又刚刚公布了《机战J》，这下喜欢G高达的人可以满足了。

曾伽与伊露依，自从曾伽在“《α》系列”登场以来，其绝无仅有的霸气和冷酷就一直让人无法忘怀，本作他同样有不凡的表现。



顶天立地的曾伽。这是一幅质量相当高的同人画，把曾伽的霸气和酷描绘得淋漓尽致。《第3次α》曾伽在三十多话正式加入，可以爽了。



魔神皇帝和兜甲儿，看到这么帅的兜甲儿还真有点不太习惯呢。说起来最近玩《第3次α》，发现游戏一开始就可以使用魔神皇帝，只不过前半段还是换回魔神Z了……其实SOUL觉得《第3次α》虽然好玩，但游戏的整体剧情节奏应该再快些……

&3DM
www.plumbook.cn





www.plumbook.cn


SONY
多媒体娱乐平台
当然有玩没完
DVD
TV
MFM-HT75W
MFM-HT95
索尼全新HT系列液晶电视，将高分辨率、高亮度液晶显示屏与索尼卓越的影像技术完美结合，出色表现明锐、细腻的画面。同时，HT系列配备的多种信号输入端子能与各种影音设备相连，构建专属于您的多功能影音娱乐天地，集电脑、电视、电影、游戏、数码影像于一体，为您带来不同凡响的多重视听体验。
所附图片系PlayStation®2专用游戏软件《ICO古堡谜踪》© 2003 SCEI
www.sony.com.cn/Wega
Sony(索尼)中国顾客免费咨询热线：800-820-9000
此产品可至全国各大商场及Sony VAIO Shop购买